MASTER GAMES®

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

НАЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

#29 [76стр.]

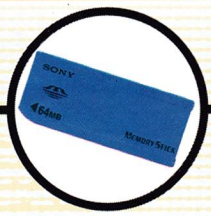
+1 CD

- american mcgee's alice [9.5/10]
- starfleet command: e.a.w. [9/10]
- giants: citizen kabuto [9/10]
- quake 3: team arena [9/10]

+ [DEMO] oni
+ [DEMO] battle isle: a.w.
+ [DEMO] kingdom under fire
+ [DEMO] fallout tactics: b.o.f.

] ФЕВРУАРИ / 2001
] година 3 ISSN 1311-1221
] Цена: 4.20лв.
] Цена без CD: 2.20лв.

sony style



Камерата като инструмент за Връзка

Едно от най-вълнуващите неща в цифровия свят е възможността за бърз и лесен трансфер на информация. Независимо дали искате да прехвърляте филм или стоп кадри, или дори да превърнете аналогова информация в цифрова, персоналните видеопродукти на Сони го осъществяват.

Memory Stick™ превръща камерата Ви в цифров фотоапарат, позволява високо-скоростен и надежден трансфер към PC или Memory Stick™ цифров принтер. Избраните кадри могат да се прехвърлят на PC за монтаж, специални ефекти и съхранение.

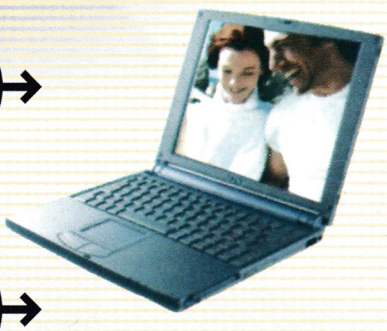
Видеокабелът, доставян с камерата Ви, е единственото, което Ви трябва, за да сътворите слайдшоу на Вашия телевизор

Флопидиск адаптерът MSAC-FD2M Memory Stick™ предлага лесна връзка с PC през дискетното устройство.

Използвайте адаптора за паралелен порт MSAC-PR1 за по-бърза връзка с PC

MSAC-US1 е гнездо за Memory Stick™ и чете/пише през USB интерфейс за ултрабърза връзка с PC

MSAC-PC2 е PCMCIA адаптора за Memory Stick™, предлагащ най-високоскоростния трансфер към PC: пише при 450 KB/s, чете при 880 KB/s.



Серийния кабел RS232C свързва камерата Ви с всяко PC (доставя се с всяка Memory Stick™ камера).

www.sony-europe.com
тел.: 581 646; 958 1215

SONY

CONTENT

TOP NEWS-> 4-13

Dragon's Lair 3D 7
Drakula: The Last Sanctuary 4
C&C 3: Renegade 5
FallOut Tactics: B.O.S. 11
Gangsters 2 6
Global Operations 8-9
Kohan: Immortal Sovereigns 10
Throne of Darkness 12-13

HARD-SOFTWARE...54-57

DOLBY DIGITAL AC-3 54-55
Триизмерният диск 56-57

Demos: Battle Isle: Andosia War, Axis, ONI, Gunman Chronicles, Fallout: Tactics - Brotherhood of Steel, Kingdom Under Fire

CD#29

ShareWare: DeviceLock Me, Babylon, CrystalPort AppCapture, Webshots Desktop, iMesh, DVD AutoPlayer, Ashampoo PowerUp 2000, RAM Idle For Windows 9x, Registry Crawler, Unique Password Pro, AntiViral Toolkit Pro (AVP) Gold, Mobile Alert, AtomixMP3, UltraPlayer Media Player, Super CD Cover Maker

Cheats & Patches: Warm Up!, Diablo II, Sacrifice, Red Alert 2, Giants, Sea Dogs, Insane, Colin McRae Rally 2.0

INBRIEF...2-3

TIPS&TRICKS...61-63

UFO...48

TECHNO M BOX...60

INTERNET STORY

Chat-програми . . .52-53

reNEWed...N/A

EverGreen...64

NO EXIT

Sacrifice 50-51

ABSOLUTE BEGINNERS...N/A

GAMES&MOVIES...N/A

HOT GAMES 14-47

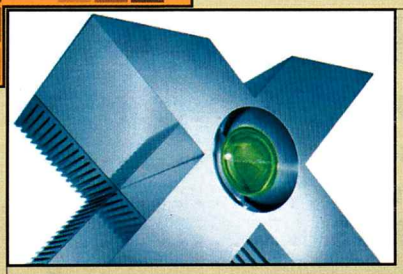
American McGee's Alice 14-16
B-17: Flying Fortress 26-27
Battle of Britain 34-35
Championship Surfer 44
Chess Master 8000 45
Close Combat 5 37
Colin McRae Rally 2 40-41
Donald Duck 46
Giants: Citizen Kabuto. 18-20
Fifa 2001 42-43
JetFighter 4: F.A. 28-29
Mini Car Racing 47
Project IGI 24-25
Quake 3: Team Arena 22-23
Sea Dogs 32-33
Space Empires 4 21
StarFleet Command: E.A.W. 30-31
TimeLine 36
The Mummy 38-39

CONSOLES 58-59

Indiana Jones & T.I.M. 59
Persona 2 .....58/59
The Grinch 58

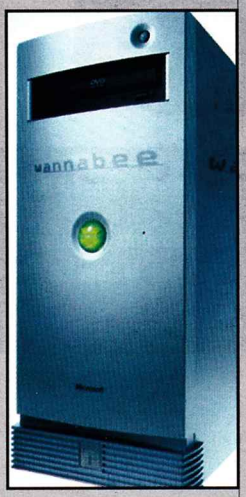
graphic design&prepress Chavdar Popov & Nadia

Издател: New Media Ltd; *e-mail:* master-games@inet.bg
www.master-games.com *Редакция:* София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "*Master Games*", Тел.: (02) 730015
Винаги Вашият редакционен екип: *Боци, Петко, Joz, Nadia, More GOTTT, Cali, VooDoo Man, Warden, Svetlinko, The Mask, Stipey, MNC, Бат Ник, Силвия, El Kondor, Стефан*
PRINT BY ДЕЛТА+ www.deltaplus.net 032/ 630-642



Нови детайли за хардуера и игрите Xbox

Наскоро един от най-мразените хора на света (Бил Гейтс) демонстрира на света новостите за конзолата на Microsoft - Xbox. Гейтс демонстрира игровия контролер и показа две заглавия, които изкараха на преден план графическите възможности на машината. Новата конзола ще се появи официално на бял свят чак през есента на тази година като повече от 200 компании по света ще създават заглавия за нея. Бил Гейтс демонстрира и предварителни версии на две игри за конзолата: третата част на поредицата Oddworld и Malice, която се разработва от компанията Argonaut Games. Играта е quest-базирана и действието се фокусира върху главния герой, изпълнена е с хумор и е изключително детайлно разработена. С две думи Malice обещава да се превърне в една завладяваща 3D екшън игра. Освен това Гейтс потвърди, че популярните игри WWF Raw is War на компанията THQ и PRO SKATER 2 на компанията Activision ще бъдат оптимизирани и техни версии ще бъдат пуснати за конзолата. В Raw Is War противниците ще могат да сграбчват противника за облеклото и публиката ще се разбягва, когато екшънът излезе извън ринга и се приближи до нея. Игровия контролер ще включва осем-позизионен D-pad, L и R аналогово управление, L и R раменни спусъци, шест разноцветни аналогови бутони, двойни периферни слотове и вградена "rumble" функция. Към контролера ще вървят и почти 3 метра кабели, но това е неизбежно. Ето и какво точно ще включва новата конзола на Microsoft: + Четири игрови контролера + DVD + Мулти-сигнален audio-video изход, който може да бъде свързан с телевизор + Мрежов порт за online игра и връзка с друга конзола + Графичен процесор на nVidia + Процесор от Intel, работещ на 733MHz + 8GB hard disk



Activision подписват рейсинг лиценз

Activision подписаха споразумение с компанията от Монако Media Productions за международните права върху състезанието Michelin Race of Champions, едно от най-известните състезания с коли в света. Според условията на сделката Activision ще получат правото да създадат, издадат и дистрибутират компютърна игра базирана на лиценза. Те ще получат и правата за 42-ма състезатели, 21 лицензирани коли и 6 съществуващи състезателни писти. Първата игра, която ще осъществи лиценза се планира да се появи през 2002 година, но платформата, за която ще бъде все още не е известна. Всеки декември на Гран Канария (Испания) се провежда състезанието Race of Champions. В него участват най-добрите автомобилни пилоти от целия свят като те се състезават в няколко различни дисциплини. Допълнителна информация за състезанието можете да намерите на **race-ofchampions.com**.

Сформиран е комитет срещу насилието в компютърните игри

Международната асоциация на производителите на видео игри сформира комитет за изследване на насилието в компютърните игри. Името на комитета е Violence Committee (Комитет за насилието) и той се занимава с проучване на продажбата на заглавия, в които има насилие и възможния ефект, който може да бъде породен от него. Целта на комитета е да бъдат защитени все още невръстните геймъри от евентуални неприятни последици, породени от изобилстващото насилие в някои заглавия. Много е вероятно да бъде наложена възрастова граница за множество компютърни заглавия, но докъде точно ще доведат всички тези изследвания никой не знае. Програмният директор на комитета е Jason Della Rocca (e-mail-а му е jason@igda.org), а официалната web страница на комитета е: http://216.92.236.126/cgi-bin/WebX.igda?14@@.ee6b859

Най-продавани PC заглавия за миналия месец

Electronic Arts и Hasbro Interactive явно са слушали миналата година, защото Дядо Коледа им направи чудесен подарък - мега-издателите имат по няколко заглавия сред най-продаваните 10 игри в Коледния месец. Ето и класацията на най-продаваните PC игри за последния месец на 2000 година:

Игра	Издател	Цена
The Sims	Electronic Arts	$36
Roller Coaster Tycoon	Hasbro Interactive	$25
Millionaire 2nd Edition	Disney	$19
The Sims Livin Large	Electronic Arts	$29
Red Alert 2	Electronic Arts	$37
Loopy Landscapes	Hasbro Interactive	$26
Sim Theme Park	Electronic Arts	$18
Frogger 2	Hasbro Interactive	$27
Barbie Pet Rescue	Mattel Interactive	$29
Deer Hunter 4	Infogrames Entertainment	$16

Нови карти за Oni и Rune

Феновете на две известни 3D екшън заглавия могат да си свалят от интернет нови карти за техните любими игри. На първо място, има нова карта за демо версията на екшън играта на Bungie - Oni. Картата изисква да имате инсталирано демото на Oni и единственото, което трябва да направите е да я unzip-нете в папката, в която се намира демото. Геймърите ще достигнат до тази карта, след като приключат първата част на демото. Можете да свалите тази карта от следния адрес в интернет: **ftp://oniftp.bungie.org/files/oni_lev2.zip**. За съжаление, този сайт е доста бавен в момента, но според мен си заслужава чакането. От друга страна пичовете от Human Head Studios издадоха две нови карти за third-person екшъна им Rune. "Sanctum" е взаимствана от Unreal и QUAKE III Arena карта, носеща същото име, а "Rotarena" е малка "един срещу един" карта, разположена на окачена въртяща се арена. И двете карти можете да свалите от следния адрес: **http://www.evilcity.co.uk/store/MickMaps.zip**

Най-продавани конзолни заглавия за миналия месец

PS2 и арсенала от нови заглавия за наскоро излюпилата се конзола все още не могат да намерят полагащото им се място на пазара. За съжаление, те не можаха да вкарат нито едно заглавие в най-продаваните 10 игри. Да се надяваме, че скоро и те ще се включат в ожесточената надпревара. Ето и класацията на най-продаваните конзолни игри за последния месец на 2000 година:

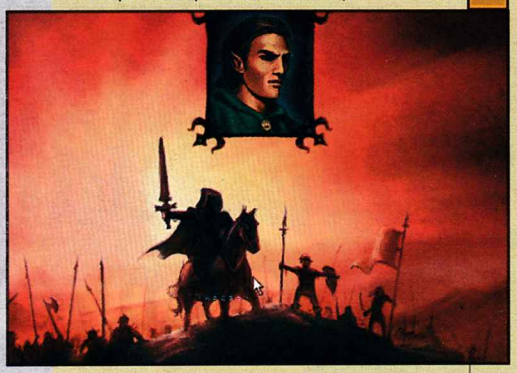
Игра	Издател	Конзола	Цена
Pokemon Silver	Nintendo	Game Boy Color	$28
Pokemon Gold	Nintendo	Game Boy Color	$28
Driver 2	Infogrames	PlayStation	$39
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	PlayStation	$40
WWF Smackdown 2	THQ	PlayStation	$41
Final Fantasy IX	SquareEA	PlayStation	$42
Donkey Kong Country	Nintendo	Game Boy Color	$26
WWF No Mercy	THQ	Nintendo 64	$61
Banjo-Tooie	Nintendo	Nintendo 64	$51
Madden NFL 2001	Electronic Arts	PlayStation	$41

Пореден ъпдейт за Breed

Още от миналата пролет се носят какви ли не слухове за футуристичната 3D стратегия в реално време, наречена Breed. Преди няколко дни плъзнаха поредните слухове за играта. Говори се, че вече 30 процента от версията й за PC са завършени. Въпреки че около Breed все още има много неясноти, създателите от Brat Designs планират версия на играта и за предстоящата конзола xbox. Целта на авторите е играта да бъде завършена за Коледа 2001 година.

MYTH III и Age of Wonders II разкрити

Една от десетте заповеди в индустрията на компютърните игри е "Недей да крадеш". Явно опасявайки се точно от това, GOD Games включиха в календара си две необявени доскоро заглавия: Age of Wonders II и MYTH III. В календара на Gathering of Developers за 2001 има изнесена доста подробна информация за двете заглавия. Играта Age of Wonders II: The Wizards Throne се създава от Triumph Studios и ще бъде пусната през 2002 година, а освен това в календара са включени и детайли за MYTH III: The Wolf Age - 3D стратегия в реално време от дизайнерското студио Mumbo Jumbo.



Интернет търговията се удвоява

Търговията Online около Коледните празници миналата година се е увеличила повече от два пъти в сравнение с 1999 година, според PC Data и Goldman Sachs. Тоталната стойност на всички продажби извършени в интернет е 9.8 милиарда долара, което е над два пъти повече от 4.7-те милиарда долара похарчени през същия двумесечен период на 1999-та година. Причината за това покачване е, че компаниите, които продават по интернет се увеличиха многократно и станаха по-достъпни за обикновения потребител. Засега най-голямата компания за търговия online остава Amazon.com.

Продажбите на PC спаднаха с 24 % по Коледа

Продажбите на PC компютри в магазините и директните e-mail поръчки спаднаха с около 24 процента през декември миналата година, според PC Data. Това е пети пореден месец, в който продажбите на PC спадат и втори подред месец, в който понижението е двуцифрено. През декември са продадени близо 1 000 000 PC-та. Според PC Data този факт се дължи на множество фактори, включително на успеха на програмата ISP от 1999 година. За този факт допринася и нуждата от непрекъснат ъпгрейд и рационализация на милионите потребители, закупили си компютри през 1998 и 1999 година. Печалбите от продадени компютри през декември спаднаха на 855 милиона USD, което е с около 30 процента по-малко, в сравнение с 1999 година. На всичкото отгоре средните продажни цени през декември спаднаха с 7 процента в сравнение с 1999 година на 846 USD - най-ниска средна цена за изминалата година,а от началото на годината до декември месец средната цена беше спаднала с едва 10 долара до 906 USD. Въпреки лошите резултати PC Data предвиждат, че крайните печалби на производителите са отбелязали растеж с около 10-12 процента за последното тримесечие на изминалата година.

Synaptic Soup обявиха CRAZY CAR Championship

Дизайнерското студио, формирано от бившия екип EVOLVA, обяви първият си проект. Заглавието на играта е CRAZY CAR Championship. Играта ще позволява на потребителите да конструират собствени моторни превозни средства като комбинация от множество странни компоненти. Някои критици я описват като "сблъсъка между Жул Верн и Флаш Гордън в състезанието Cannon Ball". Състезателите ще бъдат поставени на множество разнообразни острови и ще имат възможност да използват какви ли не машини: от задвижвани с парни двигатели до супер модерни и мощни двигатели. Crazy Cars Championship ще работи със стабилна интернет поддръжка и ще включва възможност за игра на различни видове платформи.

Seagate ще произвеждат хард дискове за PS2

Seagate получиха правото да станат основния доставчик на хард дискове за конзолата PS2. Те са един от основните производители на хард дискове за PC, а ето че сега се превръщат в производители на двата вида хард дискове за PS2. Единият ще бъде външен хард диск, който ще се свързва посредством отворен слот с конзолата, а другият ще бъде вътрешен, което означава, че той ще бъде вграден в конзолата в някоя от следващите и версии. PS2 беше пусната в Канада през октомври миналата година, а по-късната американска версия има външен слот за хард диск или друг хардуер, но все още хард дискове за конзолата не се продават.

Някои подробности за Myth III

Създатели на играта са наскоро сформираното студио Mumbo Jumbo, а издатели са Gathering of Developers. Играта ще бъде стратегия в реално време и цялото и заглавие е Myth III: The Wolf Age. Take Two Interactive закупиха правата върху поредицата от създателите й - Bungie Software през май миналата година. Myth III: The Wolf Age ще бъде пусната на пазара през ноември тази година и се очаква да се превърне в голям хит. Myth III: The Wolf Age е продължение на оригиналните игри на Bungie. Действието в играта се развива десет века преди това в Myth: The Fallen Lords и се фокусира върху подвизите на Connacht - първият император на човешките земи, който спасил човечеството от залите Myrkridia и племената Trow. Играта ще използва 3D герои, деформиращи се терени, ще включва много мрежови новости, завладяваща история и куп изненади за геймърското съсловие. Главните програмисти в Mumbo Jumbo са Scott Campbell, Patrick Hook и Andrew Meggs. Campbell е водещият дизайнер на Myth III: The Wolf Age, а той беше водещ дизайнер на RPG хита Fallout. Meggs е абсолютен ветеран в разработването на продукти за смесени платформи и от него се очаква много. Patrick Hook пък е водещ дизайнер по изработката на нивата. Той е създал много от нивата в продуктите на Ritual Entertainment, включително за игрите Sin и Heavy Metal: F.A.K.K. 2.

Прехвърлете PS2 Save Game-овете ви на PC

InterAct Accessories обявиха новият им продукт DexPort, който ще работи с новата конзола PS2. DexPort позволява на геймърите да прехвърлят PS2 save game-овете си, отделни герои, нови карти и най-добри резултати на PC. Продуктът изисква USB порт и приложението DexPort, което върви с хардуера. Потребителите вкарват PS2 картата в DexPort и прехвърлят съдържанието й в PC. След това файловете могат да бъдат изпращани по e-mail на приятели и могат да бъдат upload-вани на уеб страници.

PLATFORM: PC; MAC RELASE: 01.02. / 2001 P/D: CRYO INTERACTIVE / DREAMCATCHER INTERACTIVE
GENRE: HORROR ADVENTURE WWW: http://www.draculagame.com/

Dracula: The Last Sanctuary

Стандартен вампир

Ясно е, че не е достатъчно просто да победим граф Дракула (няколко пъти), за да приключи виртуалната сага с негово участие в главната роля. Което всъщност е логично, защото се знае, че вампирите са сравнително безсмъртни. DREAMCATCHER INTERACTIVE и CRYO INTERACTIVE подготвят поредно настръхващо косите приключение. На някои обаче им настръхват косите по по-друга причина - играта изглежда и, което е по-лошо, се играе като предишната си част, а подобно нещо си е страхотия за нещастния геймър.

Няма нужда да притежавате свръхинтелект, за да предвидите какво става във втората част на сагата за Дракула. Джонатан Харкър отново търчи да довършва вампира и да спасява любимата си многострадална Мина. Някой от вас случайно да е чел "Дракула" на Брам Стоукър? Въпреки че е на повече от век, горещо ви я препоръчвам. Явно и създателите на играта са на същото мнение, защото в THE LAST SANCTUARY се появяват доста от героите на книгата, които имат за цел да внесат религиозно-спиритична нотка в атмосферата. На помощ ни се притичва старият приятел доктор Сюърд, но насоки и идеи могат да се крият във всичко - дори в думите на лудия Хопкинс. **И така, какво става година след събитията от DRACULA: RESURRECTION.** Джонатан и Мина се завръщат благополучно от Трансилвания, но десетина месеца по-късно (ноември 1904 г.) те отново усещат неповторимото присъствие на зловещия граф. Какво ли е намислил пак? Този път злото наистина (;-)) трябва да бъде изличено завинаги от лицето на земята и нашите герои нямат друг избор, освен да го преследват до миша дупка - от резиденцията в Карфакс, през мрачните ханове на Лондон и плътно населената с плъхове канализация, през кинематографа (едно от напредващите открития по онова време), зловещите гробища и лудницата, та чак до последното убежище на Дракула в дивите планини на Трансилвания. Това убежище от своя страна се дели на две големи части: замъкът и подземията под него. Локациите са общо над двайсет, а сцените, изискващи сериозно изследване и манипулиране, са двойно повече. Джонатан е запазил нещичко от миналата игра, и то не е само сантиментален спомен - митичния пръстен на дракона, чиито сили все още не познава напълно. Може би той е първата следа към тоталното унищожение на вековното чудовище... **Погледът и повечето от героите изглеждат като в предишната част на играта,** околният свят отново е в 3D и както преди движението е на предварително определените

"порции", които понякога могат да скъсат нервите на човек. Затова пък "любимото" въртене е абсолютно неограничено, което обаче е недостатъчна компенсация. Малко утешение е, че инвентарът е нов и динамичен, каквото и да означава това. Изобщо засега не е ясно в какво по-точно се състои "премоделирането" на геймплея, но ще го видим съвсем точно някъде към февруари 2001 г. Може би "високото ниво на интерактивност", с което ни надуват ушите, означава дребни (но важни) детайли като например умело укрити смъртоносни капани... **Покрай уморителните за сивото вещество задачи се промъкват обещания и за мъничко екшън-елементи** - пердашене, пробождане и всякакво унищожаване на пълчища вампири (общо 13 вида). В тайнственостраховитата атмосфера са предвидени повече съспенс и мистерии, но едновременно с това и отражение на научно-техническия прогрес от началото на XX век - като например киното, записите на глас, методите в психиатрията. Очертава се и някакъв дълбоко психологичен конфликт, макар че засега не е много ясно колко пространна може да е дилемата дали да усмъртиш вампира или не. Във всеки случай се налага да боравим и да комбинираме най-разнообразни предмети - от инструменти през артефакти до мебели и оръжия, както и да разчитаме, и да се ориентираме из дневници и друга помощна книжнина. **Както в истинския живот, и тук не сме застраховани от фатални грешки.** Ако нивото на трудност... и особено след близките срещи с вампирите, със сигурност неприятно и преждевременно ще видим няколко пъти надписа Game Over преди да сме стигнали до края. **Пълната дължина на DRACULA: THE LAST SANCTUARY** обещава около 25 игрални часа с подвизаващи се из нея 20 триизмерни герои с плашещ готичен чар. И тъй като я подкарахме с цифрите, над 100 са използваемите предмети, 4 са изцяло наново рендираните светове (Лондон, Трансилвания, замъка на Дракула и подземията му), анимациите са над 100, а общата дължина на диалозите е 30 минути. **Изобщо няма нужда да се прогнозира дали това ще е краят на легендарния вампир.** Трансилвания си е ей там, съвсем близо до Видин, а който Тери Пратчет не чете... Дори и да не видим на виртуалния небосклон любимия граф, със сигурност там ще изгрее звездата на някое друго негово кръвосмучещо превъплъщение. Чисто, просто и ясно: жанрът на адвенчърите не може без пленителното присъствие на някой и друг принц (принцеса) на Мрака...

Cali

PLATFORM: PC
GENRE: ACTION
RELASE: 01.01. / 2001
P/D: WESTWOOD STUDIOS / WESTWOOD STUDIOSN
WWW: http://www.westwood.com/games/ccuniverse/renegade/

Command & Conquer 3: Renegade

План & Гръм

Доживяхме и това - WESTWOOD да минат тотално в 3D и да пускат на пазара third-person action/shooter. Евентуално може да го преглътнем поради факта, че действието се развива във вселената на COMMAND & CONQUER. Ако сте мяркали някоя от предишните C&C игри, сигурно сте забелязали единицата Commando на GDI - ултимативния супервойник, който може да се справи съвсем сам безпроблемно с цялата армия на NOD. В RENEGADE всички мисии се играят с въпросния Commando в красив триизмерен свят, рендиран с помощта на всички основни елементи от характерния дизайн на C&C.

От WESTWOOD изрично подчертават, че играта не е само shooter. Тя комбинира action- и adventure-моменти в базирания на отделни задачи разказ. Играта не е подвластна на задължителната в подобни случаи линейност и се върти около "голяма стратегия" и "голямо планиране". Примерни цели са спасяването на доктор Moebius, вдигане във въздуха на вражески постройки и общо взето на пресичане на плановете на Кейн за световно господство. **Въпреки че играта е в трето лице, някои от оръжията имат zoom в един по-познат ни first person.** В арсенала са наредени снайпер, шотгън, гранатомет M16, ракетомет, три вида експлозив C4... Но грубата сила никога не е водела директно към успеха. Потвърждение на тази максима получаваме и тук. Геймплеят е по-скоро в стила на METAL GEAR SOLID плюс неочаквана бонус-екстра - същият глас, както в най-първата игра. Управлението напомня много повече на TRIBES, отколкото на TOMB RAIDER (и слава богу). Този изглед дава възможност да се любуваме на нашия свръхвойник в пълния му блясък, т.е. не само как изглежда, но и как тича, скача и пердаши противника на фона на добре изпипан бекграунд. **Физическите модели в RENEGADE са адски реалистични** - от балистиката до

моделите на превозните средства, те всички са направени с изключителна точност. Пораженията по различни области на тялото резултират в различно държание от страна на пострадалите. Пригответе се да видите много повече "проблемни зони" по телата на командосите, отколкото можете да си представите. **Използвана е една от най-интересните технологии за рендиране.** Тя се нарича radiosity - представлява моделиране на физическото държание на светлината вътре в околната среда и най-вероятно крие в себе си бъдещето на светлинните ефекти.

Някои от нещата, които прави, са разделяне на повърхностите на части, мащабиране на математическото уравнение на светлинните потоци и определяне на взаимодействията между отделните частици площ. Във всеки случай крайният ефект говори много по-ясно от всякакви обяснения и е наистина впечатляващ. **Въпреки че се развива в традиционното русло на C&C, RENEGADE съдържа и непознати досега локации**: алпийски пейзажи, пещери, вулканични джунгли. Има действия не само на открито, но и при закрити врати - товарни кораби, бази и дори прословутия Храм на NOD. За истинските фенове е голяма тръпка да се разходят за пръв път във вътрешността на познатите само отвън миниатюрни двуизмерни моделчета на сгради. И това съвсем не е всичко - отварят ни се множество срещи отблизо с легендарни постройки като Обелиска на Светлината или Ръката на NOD. **Както вероятно се досещате, основният пердах е**

IT & AI

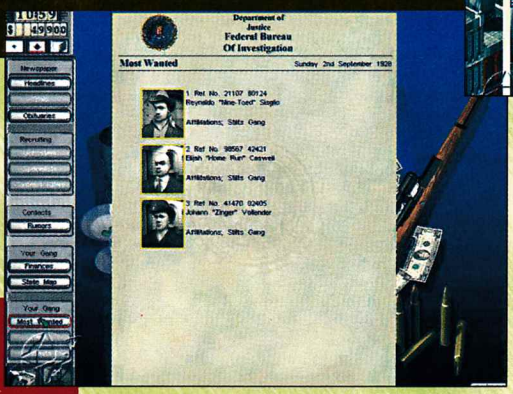
с ордите войници на NOD. За да не ни е съвсем лесно да избършем пода с тях обаче, в WESTWOOD здраво са поработили върху AI-то на врага. И то по доста параграфи. Няколко са слоевете на внимание и тревога - например ако само чуе шум, врагът няма да се разтревожи така, както ако види как опуквате някое негово другарче. Абсолютна е солидарността и готовността за помощ на ранените - което може и да не е чак толкова добра идея, защото в такъв случай се получава нещо като стрелба по кутии на панаир. Освен това противникът е добре запознат с картата на околността и притежава всички предимства, свързани с правилното ориентиране в обстановката - движение по кратки пътища, промяна на своите и, разбира се, използване на прикрития. И отново малък бонус за кеф на върлите привърженици на стария COMMAND & CONQUER: ако нямат какво да правят, вражеските войници се държат точно както в оригинала и си уплътняват времето примерно с коремни преси или лицеви опори:) **Повечето характерни за C&C превозни средства се появяват и в RENEGADE** - танкове, джипове, камионетки... Заедно с обещанието, че ако успеем да измислим как, ще може и да ги подкараме. WESTWOOD е решила да наблегне не само на силна и задълбочена singleplayer-кампания, но и на сериозен multiplayer. За целта са понаписани доста кодове в енджина, за да бъде гладка играта с повечко играчи. Стандартните типове мултиплеър си ги има и тук: capture the flag, fortress assault и deathmatch. Само имената им май ще са по-други. Capture the flag например се нарича Capture the Moebius и борбата е кой пръв ще се добере до знаменития доктор. **RENEGADE трябваше да излезе още през пролетта на 2000,** но това очевидно не стана. Дай боже все пак WESTWOOD да финишират с амбициозния си проект по същото време през 2001 и да ни зарадват с нещо изключително ново от техническа гледна точка и безумно познато като замисъл. Фирмата явно си мисли, че има още доста хляб в започналата преди четири години сага C&C. И може би е така...

Cali

PLATFORM: PC | RELASE: 1-3 / 2001 | P/D: EIDOS INTERACTIVE / HOTHOUSE CREATIONS
GENRE: REALTIME STRATEGY | WWW: N/A

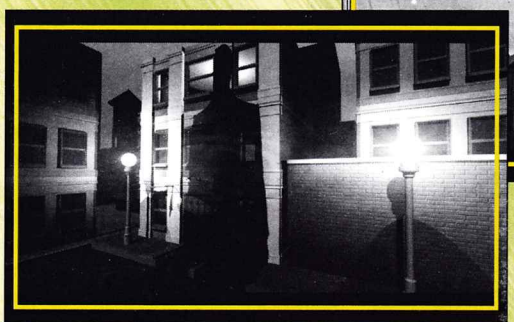
GANGSTERS 2

Чаровни бандюги



Първата GANGSTERS имаше страхотен потенциал, но беше пълна с доста, и то големи проблеми. Сега си личи, че HOTHOUSE са си взели бележка от критиките и съветите на играчите. Колкото и идиотски да звучи, предполагам, че доста от вас са се чудили какво ли щеше да е, ако си гангстер, дори някои са си фантазирали за това. Имиджът е страхотен: власт, пари, бързи коли и страхотни мацки. Е, разбира се, от време на време убиваш, крадеш, мамиш и вършиш още куп забранени от закона неща, но така е щом си гангстер. Както се казва, рискове на професията. Точно затова хич не се опитвайте да се правите на гангстери в реалния живот. Изобщо не ви е притрябвало, след като можете да си поиграете на играта ГАНГСТЕРИ.

Оригиналната GANGSTERS наистина беше пълна с потенциал, но имаше, меко казано, странен интерфейс, объркващ геймплей и нива на трудност, които биха затруднили дори и най-печеният същински гангстер. GANGSTERS 2 е на път да промени това. **Действието на играта се развива по време на сухия режим в един измислен американски щат - Темперанс** и дава възможност на играчите да осъществяват контрол върху Джо Бейн (Joey Bane), начинаещ гангстер (или гангстер на обучение), чийто баща току-що е бил убит. Крайната цел на играча е да отмъсти на убиеца на бащата (като, разбира се, извърши с него същото, което той с неговия баща). За да направи това обаче, играчът трябва да премине през минимум 20 сценария в поне 18 различни града, а не само в един град, както е в оригиналната игра. Всеки град е различен по големина и всеки наедрява все повече, колкото повече напредваш. Навсякъде има много оживление и шум и важни места, представени както чрез икони, така и с цветни кодове. Местата включват например полицейски участъци, затвори, публични домове, барове, съдилища и други такива и, естествено, си имат специфична характеристика. **Много са и начините да минеш през един сценарий:** да подкупиш съдията, да поемеш контрола върху определени територии, да се съюзиш с гангстера-конкурент - въобще купища от възможности за избор. **За да се улесни живота ни, играчът е ограничен до бройката 40 гангстери, които контролираш едновременно,** вместо неограничения брой в първата игра. Геймърът може да има до осем лейтенанта, контролиращи по петима главорези. Всеки подконтролен персонаж притежава различни състояния, които могат да влияят върху неговата полезност. Един например е страхотен шофьор за измъкване от обири и акции, а друг - фантастичен измамник на покер. Всяка статистика също се влияе от различните ситуации. Персонаж, който е бил принуден да пази 12 часа, висейки под дъжда, естествено няма да е много щастлив гангстер. В смисъл, че можеш лесно да го овладееш и подкупиш. Ако плащаш на едно крупие повече, то е по-продуктивно и ти носи повече печалби. Всичко това сигурно звучи като тонове информация, но HOTHOUSE уверява, че повечето от това, да го наречем микроуправление, което се срещаше в първата игра, сега вече е изцяло автоматизирано. Освен това, можете да получавате съвети от чичото на Джо в началото на всяка мисия. Не е задължително да изпълнявате тези съвети, но те дават посоката, в която да вървите, в случай че се загубите. **AI също си изглежда на място.** Дайте заповеди на лейтенантите и те ги изпълняват. Освен това, ако те попаднат в беда, няма да се щурат наоколо и да чакат да бъдат убити, а действат. С други думи, HOTHOUSE прави всичко възможно, за да направи играта по-привлекателна за масовия пазар. **Струват ли си всичките тези промени и добавки? От гледното, което видях, мисля, че да!** GANGSTERS 2 определено изглежда апетитна. Графиката отново не е силната страна на тази игра, защото разработчиците наблягат на геймплея, но и графиката все пак е ъпгрейдвана.



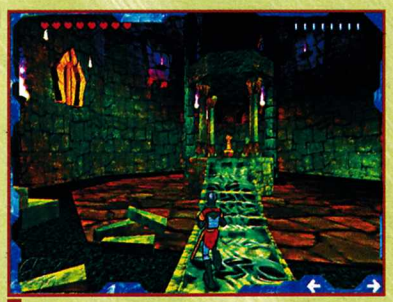
Има добри ефекти по отношение на времето (облачно, слънчево, дъждовно и т.н.), освен това се предлага дневен и нощен геймплей. Сградите стават полупрозрачни, когато е необходимо, вместо да просветват. Въобще навсякъде е пипнато в положителна посока. Надявам се, че когато излезе през пролетта, ще се види напълно потенциала на оригиналната игра.

Voodoo Man

PLATFORM: PC | RELASE: 3-5 / 2001 | P/D: BLUE BYTE SOFTWARE / DRAGONSTONE
GENRE: ACTION | WWW: N/A

Dragon's Lair 3D

Класика! Приключение! И мръсни удари...

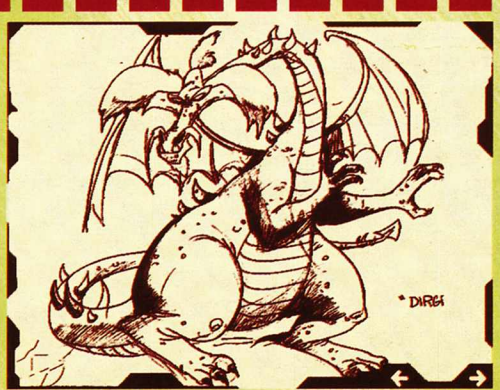


Който познава DRAGON'S LAIR, със сигурност ще е безкрайно любопитен да види отново Dirk и Daphne на DRAGONSTONE SOFTWARE, вече в модерен 3D вариант. И то не само от носталгия. Колкото повече се задълбаваме в игри като GIANTS, SACRIFICE и NO ONE LIVES FOREVER, толкова повече DRAGON'S LAIR 3D ни носи удоволствието от визуален стил и геймплей, който рядко се среща на PC.

Знаете ли какво изумително нещо са простичките хубави дни на 1983, когато тесните вратовръзки, хитовете на Рик Спрингсфийлд и DRAGON'S LAIR (Леговището на дракона) правеха живота смислен? Не съм съвсем убеден, че ако имам Машина на времето ще поискам да се върна към славните дни на Депеш мод или Завръщането на джедаите, но със сигурност бих използвал тази машина, за да се озова пак при DRAGON'S LAIR. Пусната за първи път през юни 1983 г. на база лазерен диск, играта е коствала на създателите си шест трудни години и 1.3 милиона долара. Чудесната й анимация, дело на Дон Блът, заедно

с новаторския геймплей осигуряват на играта подобаващо място в алеята на славата. **Още първия поглед върху DRAGON'S LAIR 3D убеждава,** че прекрасните ефекти на светлосенките (подобни на JET GRIND RADIO за DreamCast) не само са уловили класическия изглед на играта, но и че са я ъпдейтвали съгласно съвременния хардуер и изискванията на днешния геймър. Играта използва текстурни карти, които дават живот на околния свят. На по-старите геймъри, навикнали на джойстика и движението ляво-ляво-меч-дясно-долу, сигурно ще им е добре. Как ли обаче ще ръмжат по-младите, чиято стихия са мишката и WASD? Оригиналният стил (Classic mode) е точно същият като в онова време. Според Стив Парсънс, президент на DRAGONSTONE SOFTWARE, този стил позволява на играча да контролира Dirk the Daring със същите движения и реакции, като при оригиналната 2D игра. Новият стил (Adventure mode) пък дава възможност за директен контрол на Dirk, и то толкова точно, колкото му се иска при спасяването на Daphne. Ако сравним управленията с познатите ни системи от TOMB RAIDER или ZELDA, ще видим, че са същите, макар битката, разбира се, да е малко

по-различна. Този втори стил по принцип е далеч по-предизвикателен за игра от класическия. Като добавка за най-запалените фенове на DRAGON'S LAIR има и нещо специално - стилът Unfair Adventure mode (нечестен приключенски стил), осигуряващ изключително труден и нечестен опит на онези, които искат точно това. **Въпреки че за желаещите да играят класическия стил са предвидени** дигитални джойстици,



разработчиците са съвсем наясно, че се изисква много повече от една 3D ръмжаща игра. Ето защо DRAGON'S LAIR 3D поддържа не само управления като Thrustmaster на Logitech или Axis на Interact, но и стандартно управление чрез мишка и клавиатура. Целта е играчът да се съсредоточи основно върху геймплея, върху Dirk и това какво става около него, а не да се бори със системата за управление. **Битката за разучаването на играта е подкрепена от сейфове** (free saves). Напоследък се забелязва тенденцията (например в GIANTS и HITMAN) да не се позволява на играчите да запаметяват напредването си в играта. Тук не е така - геймърът може да си записва прогреса по всяко време, без да се притеснява за съхранение на скъпоценностите или нещо такова и да се концентрира върху лошите момчета. Някои от старите ни любимци присъстват отново. Като например Giddy Goons, the Black Knight и, разбира се, Singe the Dragon. Добавени са обаче и куп други същества, някои доста противни, които разработчиците още пазят в тайна. Това, което знаем засега е, че Dirk борави с много повече неща, освен с любимия си меч. Да, мечът му пак го има, но е с повече енергии и допълнителни движения при атака, които Dirk придобива по време на играта. Някои от тези движения изискват употребата на малко manna, а други могат да се използват по всяко време - без подправки! Освен меча Dirk има и арбалет, който изстрелва различни видове стрели, които намира около замъка, а това придава малко стратегия на играта. **Познатото заглавие е стандарт донякъде, затова за следващото е необходимо доста повече.** Президентът Парсънс обещава уникален опит с предположения и загадки, т.е. както е в най-добрите игри. Финалната версия на играта ще има пет пъти повече помещения и ще включва 15 приключенски нива, всяко със свой вид и предизвикателства. Съгласно фирмената програма DRAGON'S LAIR 3D трябва да излезе някъде в началото на 2001 г., но ще се появи само online, на сайта на online-магазина на издателя си на адрес bluebytedirect.com.

Voodoo Man

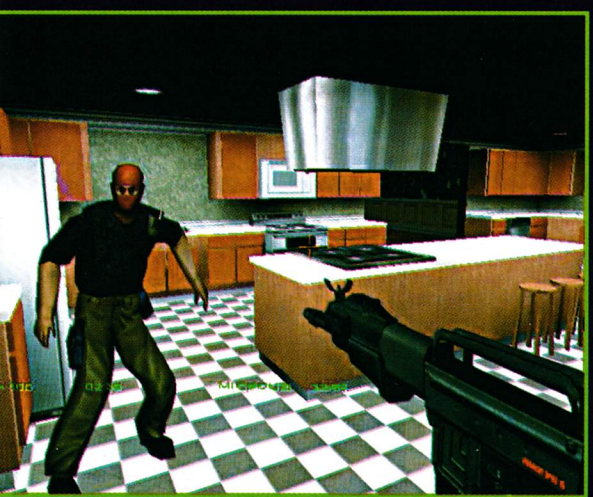
PLATFORM: PC | RELASE: 01.07. / 2001 | P/D: CRAVE ENTERTAINMENT / BARKING DOG
GENRE: ACTION | WWW: N/A

GLOBAL OPERATIONS

Без никакво съмнение COUNTER-STRIKE е една от най-популярните игри през 2000 г. С комбинацията от отборна тактика и геймплей на високи обороти дизайнерите на играта ударихa десятката по скалата на FPS-геймърите.

Чакай, обещават...

Може би сте чували, че COUNTER-STRIKE в голямата си част е създадена от двама начинаещи дизайнери в свободното им време. По-малко се знае обаче, че също така върху нейната Бета 5 са поработили професионалистите от BARKING DOG STUDIOS по поръчка на VALVE. Крайният резултат определено е впечатляващ. А в момента BARKING DOG (автори още на HOMEWORLD: CATACLYSM) работят с пълна скорост по техен собствен shooter, ориентиран към як мултиплеър. Играта се нарича GLOBAL OPERATIONS, разработва се почти от година, използва познатия енджин LithTech 2.5 на Monolith (виж например перфектната графика на NOONE LIVES FOREVER) и според създателите си представлява не просто професионално направена версия на COUNTER-STRIKE, а нещо много, много повече. Тъй като сравненията са неизбежни, да започваме с тях. И тук, както в COUNTER-STRIKE, играчите се разделят на два отбора и трябва да изпълняват редица задачи в ограничено време и същевременно да не дават на противниците да се справят със своите цели. Въпросните цели например са стандартно бързо измъкване на заложници, борба за надмощие на петролен танкер, спасяване на миротворци от свален хеликоптер, опазване на високопоставени лица (т.нар. VIP-ескорт, като важната персона задължително се командва само от компютъра), отвличане на шеф на терористи. Ако пък сте от другата страна: спасяване обратно на заловените колеги, защита на обсадената от силите на реда вила на наркокартела, покушение срещу известни дипломати. Здравият екшън се разгъва на фона на сцени на бивши и текущи известни военни конфликти из цялата планета - Испания, Ливан, Колумбия, Ирландия... Интересното е, че в зависимост от мястото на развитие на действието двете противостоящи страни са издържани в стила на воюващите в момента там групировки. В Испания задължително се появяват баски, в Бейрут - хора на ООН, в Белфаст британски части се противопоставят на Ирландската републиканска армия. Интересна възможност в GLOBAL OPERATIONS е изборът на определени умения за всеки боец - снайперист, разузнавач, медик, командос, артилерист, сапьор. От бойните способности, които избирате, зависи до какви оръжия имате достъп. Общо в играта фигурират над 36 лицензирани оръжия: осем вида пистолети, шест полуавтоматични пистолета, четири картечници, четири шотгъна, осем пушки, шест снайпера. Първоначално, разбира се, може да се играе само с няколко от тях. Например само снайперистът има шанс да купи H&K PSG-1, а единствено артилеристът умее да борави с M-60. Това не значи, естествено, че разузнавачът няма да може малко по-късно да постреля и със снайпер. Всяко паднало на земята оръжие става за прибиране и употреба, но ако не сме го специализирали, ефективността му не е особено висока. В играта няма лимит върху отделните умения, така че по някое време спокойно може да имате на картата примерно дузина медици (друг въпрос е дали това е добра идея). Хубавото е, че след всеки "рунд" на битката получавате възможност да променяте някой и друг несполучлив избор. BARKING DOG твърдят, че проектират специфичните черти на шестте типа герои върху различните модели на бойците и така на практика се получават 32 различни отбора в GLOBAL OPERATIONS и във всеки отбор има по шест различни "специалиста". В интерес на истината има и седма способност. Тя е



по-специална, полага се само по веднъж на отбор и не получава приложение директно на бойното поле, но дава изключително точна информация за събитията на него. Името й ще е нещо от сорта на "командир" и ще отваря отделен интерфейс от прозорци, предаващи на живо от камерите, които всеки боец носи на рамото си. Идеята е по-лесно да се организират и координират военните действия като се поддържат zoom и вградени комуникационни функции. И, както в истински условия, камерите се повреждат от куршуми и парчета шрапнели или пък продължават да работят и след като войниците са загинали... GLOBAL OPERATIONS поддържа voice-over-IP технология. С други думи, в раздаването на заповеди на съотборниците няма проблеми;), а енджинът поддържа синхронизация на движенията на устните, което пък е гаранция, че въпросният процес на комуникация... е, да де, може и да изглежда добре. Въпреки всичките си екстри, GLOBAL OPERATIONS не е само за врелите и кипелите FPS-геймъри, а и за напълно начинаещите в жанра. Само около две минути след всяко не чак дотам приятно, но задължително загиване, играчът може да се завърне на бойната арена в изходната точка - обикновено джип или хеликоптер. Това, което следва, е чиста проба як екшън. И така, докато единият отбор постигне целта си. С помощта на вече споменатия енджин LithTech се наслаждаваме на модели, изградени от приблизително 1200 полигона и базирани на скелетна анимация, на атмосферни ефекти и динамично осветление. Гръмваш крушката и вече имаш по-добро прикритие - направо супер! Било, каквото било, но сега вече предчувствам радостни подрипвания! Употреба на три пушкала върху колана едновременно (първично, вторично и третично) и всяко от тях е ясно забележимо върху модела! Отделно има специални предмети, които допълват функционалността на пушкалата - уреди за нощно виждане, лазерни прицели, три типа броня, макар че някои от тези добавки не са универсални, а работят само в комбинация с определено оръжие. Сингълплеърът в GLOBAL OPERATIONS представлява множество карти, населени с ботове с впечатляващ изкуствен интелект, които имат доста сериозни претенции да се мерят с "човешките" играчи. Те се държат абсолютно реалистично и се адаптират бързо към променящите се условия. Това е коз, на който залагат от BARKING DOG. За всеки тим е предвиден препоръчителен брой играчи и, ако той не може да бъде попълнен от геймъри, ботовете заемат свободните места и се представят напълно равностойно на останалите. Това, разбира се, е опция, която се наглася за съответния хост. Битките се разиграват по нивата на картите на шестнайсет локации, отразяващи действителни военни конфликти из цял свят. Дали ще е по-богат наборът от карти за мултиплеърната игра все още не е известно. Но и малкото налична информация подсказва за очертаващ се игрови шедьовър. Лошото е, че почти по правило обещаващите игри с големи амбиции никога не излизат навреме...

Cali

VIDEOMAXAVS

НАШАТА СПЕЦИАЛНА ОФЕРТА!!!

САТЕЛИТЕН ИНТЕРНЕТ – МЕЧТАТА НА ВСЕКИ ГЕЙМЪР

DVB/PCI-КАРТА + АБОНАМЕНТ ЗА 1 ГОДИНА $ 259.-

Нови още по-ниски цени!

"Internet via the Sky"

в България

До 2Mbps Интернет +

200 канална сателитна телевизия

само за 15 Euro на месец!

WWW.VIDEOMAXAVS.COM

TEL: 02-271120, 02-251067

PLATFORM: PC | RELASE: 1-3. / 2001 | P/D: INTERPLAY / MICROFORTE
GENRE: RPG | WWW: http://www.interplay.com/falloutbos

KOHAN - IMMORTAL SOVEREIGNS се очаква да излезе през март, предлагайки главозамайващи нововъведения, които променят историята на игрите.

Махленски приказки

Ъхъ, за малко да се хвана. Гадни рекламни трикчета, от ден на ден все по-изтъркани ста-

ват. То не бяха революции, не бе чудо. Вижте, да речем, създателите на STUPID INVADERS. Хората си казват: няма да правим техно-бум; AI няма, защото са ни прекалено тъпи

персонажите в играта; гледаме просто да вържем приличен куест. А тези тук се фукат с неизлязъл продукт и дават въздухарски обещания. Броя на пръстите на едната си ръка фирмите, които са осъществили заканите си. И като гледам, май се задава поредната средностатистическа игра за дозапълване на дисковете с някой и друг мегабайт. Ама аз дали не оплювам нещо все още неродено? Е, дано да бъркам, та поне да поиграем приятна стратегийка. Но все пак съгласете се, че фирмите (повечето) послъгват в обещанията си. **Тъй или иначе обаче какво е KOHAN** (хич и не помисляйте за Конан Варварина)? Накъсо: стратегия в реално време, но във фентъзи-свят. Феновете на този жанр обаче се срещат не с класическото фентъзи в стил AD&D, а с персийската митология. Действието се развива в мистичния свят на Калдун, където играете на страната на Kohan. Това е раса от безсмъртни създания, някога мощни и управлявали света, чиято сила е била подрината от сериозни катаклизми. Природата им на същества, които не могат да загинат, обаче им позволява да си възвърнат старата слава и могъщество. **Всъщност цялата олелия започва от Създателя,** който решава да сътвори свят, изпълнен единствено с красота и хармония. Прививка десет от най-кадърните си слуги и избира двама от тях да съставят проекти на новия мир. Богът се спира на плана на Ормазд, а другият претендент Ахримад остава засрамен и обиден. Осминатa слуги помагат в построяването на света, а Ормазд прави неговите обитатели. И дава живот на расата Kohan: 100 000 безсмъртни създания, надарени с по един медальон - дар от самия Създател. Културата и цивилизацията им процъфтяват и всичко върви добре, докато техният възход ги погубва. Ахримад напада заедно с безброй ужасяващи създания. Kohad умирали, което преди се е смятало за невъзможно. Мнозина загинали, но не всичко било загубено. Бавно народът взел тихомълком да възражда изгубената цивилизация и да се подготвя отново за някогашната си слава. И както

се досещате, тук се намесвате вие и вашите пари, дето сте кихнали за играта - трябва да им помогнете да спасят света си. А в битката си срещу Сянката трябва да млатите всичко, което мърда. **TIMEGATE са направили интересни системи за бой** - всички онези стотици unit-чета по екрана се обединяват, формирайки общност. Наглед това е единица от играта, която обаче е само визуална и събира в себе си различен брой други войничета. Така можете да ги управлявате като цяло, пък и спада до болка познатия от повечето стратегии "клик-фактор". Компанийката има свои особености. Морал, който пада в случай, че нещата не вървят на добре и армията отказва да изпълнява заповеди за известно време. Провизии - не бива да нападате далеч от вашите сгради, за да не изгубите способността си да лекувате и възстановя-

вате умрели unit-и. Теренът също играе голяма роля, защото може например да ви забави или да увеличи armor-a ви. И прочее, без да забравяме другите показатели като умора, зона на обсег... **Мултиплеърът е до 8 човека в мрежа.** Има random map generator и всичко необходимо. Графиката е до 1024x768 с 16-битов цвят, а единиците са над 400 (!!!) кадъра анимация за по-плавни и мазни движения. Какво обаче наистина ще представлява KOHAN - IMMORTAL SOVEREIGNS ще видим през март.

Worden

ЧЕТИРИМА ГЕРОИ

Гален Мордекай:

Безстрашен воин, посветил живота си на войната и усъвършенстване на физическите си умения. Малцина могат да му се изпречат без да бъдат покосени - нали знаете, във всяка подобна игра има по един такъв булдозер. Заветната му цел е да отмъсти на Сиджансур (не питайте кой е), чиято армия го е победила навремето.

Селвана:

Малка подкожна глезана, която обича да манипулира другите по пътя към своите цели. Не харесва да се изправя лице в лице с препятствията, действа подло и това я прави изключително опасна.

Тадеус Майсун:

Сериозен мъж. Усмивката рядко изгрява на лицето му. Посветил е цялото си съществуване на борбата със Сянката във всичките й форми. Този перфектно обучен паладин реже глави - на лошковците.

Аделон Маджере:

Мощен магьосник с болни амбиции. Следи като котка събитията наоколо и чака да види коя страна ще предложи повече, за да отиде при нея. Ако сте го срещали, знаете колко е мистичен и силен в магиите. По-любопитно е, ако не сте го срещали!?

PLATFORM: PC
GENRE: RTS
RELASE: 03. / 2001
P/D: SUNFLOWERS / TIMEGATE STUDIOS
WWW: http://www.kohan.net

Fallout:TACTICS
BROTHERHOOD OF STEEL

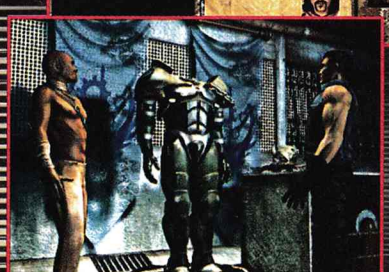
Хъм?
Дано да е хит!

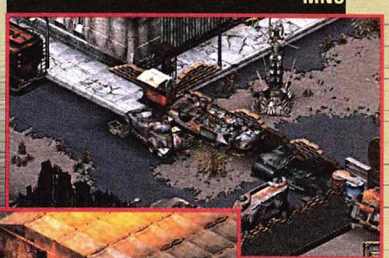
Приятна изненада за феновете на FALLOUT е, че продуцент на новата игра от поредицата е INTERPLAY, макар че разработчик не е BLACKISLE. Което е просто сигнал за внимание. Информацията от кухнята на авторите не е много, но ето все пак най-важното за заложения хит на MICROFORTE - FALLOUT TACTICS.

За разлика от предшествениците си FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL не е RPG, а военна симулация в стил JAGGED ALLIANCE и X-COM. Времето, по което се развива играта, е някъде след края на първата част на сагата и началото на втората, а мястото на действието е Средния запад. Във FALLOUT 1а се справяте с The Master (не GameMaster) - архизлодей, който иска да контролира света, използвайки за целта си огромна армия от супермутанти. След неговото поражение (по ваша вина, естествено) цялата мутирала сюрия се е разгащила. Човекът, който трябва да я озапти, пак сте вие - млад паладин (така се казват бойците във вашата групировка) и лидер на малък отряд от Brotherhood of Steel, търсещ напастта. Да сте подготвени обаче, че историята в типичния Fallout-стил изобщо не е толкова проста - авторите обещават изненади. **Особено внимание е обърнато върху контрола над персонажите.** Освен обикновеното стреляне и ползване на stimpacs (за регенериране на кръвта), вашите хора вече могат да клякат и да залягат. Тези действия поглъщат някакво количество action points (точки за движение), които отново са най-важният фактор при воденето на битки. Лазенето и патешкото ходене пък отнемат повечко енергия от ходенето. Може би най-голямата новост в тази насока е т.нар. "продължителна походова система на бой", която можете да използвате, ако класическата не ви харесва. По думите на авторите тя създава илюзия за игра в реално време почти като в infinity-енджина на BIOWARE. Предполагам, че печените фенове не са трогнати от тази идея и ще продължат да си цъкат по стария начин, но няма друг разумен начин да се играе в мултиплеър. А в тази насока INTERPLAY дават големи обещания (сървъри, класации и т.н.). Ще имате възможността да си премерите силите с до 18 (!!!) противникови отбора. **Самите терени, на които се развива действието,** изглеждат нереално добре и са далеч по-големи, отколкото в предишните части (дано - ще видим!). Сградите са по-едри и по на няколко етажа. Включени са градове като Денвър и Чикаго, в сравнение с които VaultCity и NCR изглеждат като селца. Изобщо FT има доста по-урбанистичен вид от своите предшественици.

Играта съдържа 22 мисии. Те са разделени на три части, всяка от които разполага със собствена карта. Имате свободен достъп до всяка мината вече мисия. За да не скучаете, чакайки следващата си задача, можете да бродите навсякъде из базата на Brotherhood of Steel и плямпайки с персонажите да събирате ценна (или излишна) информация. Ако сте прекалено нетърпеливи, излизате да се поразтъпчете из пустинята и да потърсите някой, с който да се сбиете за опит, пари или оръжия. Междувременно в базата трябва да формирате отряда си (подлъгвайки новобранците да заменят местата на преждевременно "пенсионералите" се), да се снабдите с оръжие и превозни средства. Разполагате с няколко от последните, а освен за по-бързо придвижване те вършат работа и при атака. Разнообразието се простира от леки невъоръжени бягита, през джипове с тежка картечница до танкове. Можете да правите героя си добър или лош, в зависимост от действията си. От братството няма да ви се скарат, ако стреляте по цивилни, стига да си вършите добре задачата:). **Взаимствано от предишните части е и създаването на герой.** Няма как, но той трябва задължително да е човек (в играта са включени девет раси, седем от които са известни). Запазени се перковете и траитите, макар че много от старите са заменени с нови (надявам се BloodyMess да е останал:)). Някои специфични перкове са достъпни само за определени раси. Всеки член на отряда ви има възможност да вдига нива, усъвършенствайки уменията си. **Известните раси са: Хора** - сещате се как изглеждат; те са и най-уравновесените персонажи. **Супермутанти** - създадените чрез вируси същества притежават огромна сила и умение да боравят с най-силните оръжия; големият ръст им пречи да носят броня. **Ghoul** - също мутанти, но не толкова облагодетелствани от природата; прилича-щите на одрани трупове и светещи в тъмното същества са изненадващо добри техници и разполагат с природна защита от радиацията. **Tribals** - племенни народи, живеещи почти примитивно без каквато и да е техника; много ги бива с оръжията за близък бой; уменията им да оцеляват в диви условия ще потрябват не ведньж. **Reavers** - също племенни хора, но за разлика от Tribals са на високо техническо ниво. **Deathclaws** - познати на всички фенове на FALLOUT зверове; компенсират с издръжливост невъзможността си да носят броня, а невероятната им сила и остри нокти правят всякакви други оръжия ненужни; първоначално са просто животни, но след серия експерименти придобиват интелект; за щастие на другите живи същества Deathclaws имат свой морален кодекс, а чувството им за дълг ги прави добри спътници. **Кучета** - доста по-умни и по-лоялни са от своите предшественици, така че спокойно можете да разчитате на острите им зъби; кой играл предишните части не си спомня верния Dogmeat или роботизираният K-9, който спокойно прегризва Power Armor! **За оръжията направо не ми се мечтае.** Във финалната версия те трябва да са 130! Разделени в категориите Small-guns, Heavy-weapons, Energy-weapons, Melee-weapons, granades!!! В редиците на новите стоят такива свежи неща като сатър, узи, Smith & Wesson M29, Calico Liberty 100 (много брутален автомат), железни ръкавици и много, много други... В комплект с останалото пристига и редактор за нива, така че отсега виждам очертанията на много часове игра (и съответстващите им проблеми). Дано само авторите да спазят срока - първото тримесечие на 2001 година (скорооо е!)!

MNC





THRONE OF DARKNESS

Хич и не казвайте какво са източните нации! Не става дума за арабите и персите, а за онези далечни от нас представители на още по-далечните мистични култури. Да, за обикновения европеец това е мъгла. И въпроси. Обаче ги има и са много! Който не е посетил някоя страна в Далечния изток, трудно може да си представи толкова различни народи. Направо друга порода хора! Особено в Япония - с нейната отколешна мъдрост и загадки. Японците са хора с дисциплина и морал. Дори в евтините хонконгски филми те знаят цената и качествата си, борят се за своите цели и е по-добре да не ги предизвиквате. Възможно е част от тяхната слава да е видеошантаж, но това не е всичко... Далеч не всичко! А най-странното е, че японците гледат с уважение европейците, дори когато това е незаслужено. Тази кратка етническа лекцийка не е излишна, защото навлизаме дълбоко, дори и по-надълбоко в някогашната Япония. Време на войни, самураи, нинджи, мечове и нунджако (за уточнение на имената - вижте детските тв-сериали). ***Отцепниците от BLIZZARD*** Бен Хаас и Дорон Гартнър формираха компанията CLICK. Както си пролича, те са имали нещо много сериозно наум, за да напуснат доброволно една преуспяваща компания в гейм-индустрията. Ако се вярва на картинките и обещанията, скоро те ще ни предложат най-добрия клонинг на DIABLO, правен досега. И DARKSTONE не е за подминаване, разбира се, но това тук претендира, че дори ще измести продукта на BLIZZARD. Малко е съмнително, защото ако се вгледате в снимките от играта, ще видите, че всичко е почти едно към едно с DIABLO. Естествено, нещата са козметично променени, за да докарат мистичната азиатска атмосфера. Сред срамно многото прилики обаче прозират и доста новости, чрез които над успешната формула за създаване на action/RPG може да се надстрои някакъв нов шлагер. Дано CLICK да успеят да си изпълнят обещанията - така като гледам, играта им има потенциал да се превърне в хит. ***Цялата работа*** се върти около една крайно оригинална, но безкрайна история, която не става за подробен преразказ (няма да ми стигне цялото списание). Затова ще гледам да съм кратък, а вие се правете, че запомняте имената и разбирате какво се случва. Всъщност това е стара японска легенда, която се избягва от разказвачите. Не се чувстват удобно, когато я предават, и дори тогава шепнат. ***СЮЖЕТ, ТА ДРЪНКА!*** Всичко започва с управлението на Беносуке, господар на Йамато. Този мъдър и правдив владетел построил пет замъка. Основният бил на върха на свещена планина, за да възвеличи душите на онези, които са дали живота си за него. Останалите били изградени в подножието на планината в чест на боговете, помогнали за възхода на владетеля. Той от своя страна наградил четирима от най-верните си сподвижници с тях - за да пазят светилищата и Йамато. Дворците били посветени на божествата на морето, слънцето, земята и светкавиците и за тях се провеждали специални церемонии в определени дни в годината; изобщо както си му е редът. Постепенно хората забравили времето на войни и конфликти, търговията процъфтявала, храна имало в изобилие, предлагали се все нови и нови забавления. Народът се поразмекнал, забравил своя борчески дух и загубил вярата си. Беносуке обаче бил наследен от Цунайоши - един доста бездарен лидер, който оставил държавното управление на заден план и го ударил на забавления и банкети. И народът му станал като него. Развличайки се, забравил боговете, които някога му помагали в битки (нали войната се е превърнала в нещо отминало?!) и започнал да почита нови богове, по-подходящи на новия стил на живот. ***Старите божества*** решили да накажат Цунайоши. В сънищата му прошепнали, че ще умре. Подплашеният владетел потърсил хора от цялото кралство, за да го спасят. Какви ли не лекари се опитали да намерят лек, но никой не успял и всичките екзекутирани. Ала един ден дошъл простичък монах с еликсир за безсмъртие и вдигнал от леглото болния шогун. Обаче срещу ужасна цена: в душата на човека се настанява ужасен дух! Владетелят поискал от монаха да направи огромни количества такава отвара, а после микстурата била раздадена на войниците на Цунайоши. Трийсет от

Героите, които можете да управлявате

Berserker

Никой друг самурай не може да се сравнява с него, щом става дума за битка в мелето. Особено добър е с два меча - спокойно може да накълца наобиколилите го противници и да остави топлите им черва в тревата.
Специално умение: Ярост

Brick

Пеньо-тухлата е най-силният от седмината самураи. Крие в себе си мощта на демон (напомня за Перин Айбара) и само чака финалната битка, за да го докаже. С няколко цапардосвания със сопата си троши и най-здравите китари. Накъсо: Brick е нещо като танк на два крака. ***Специално умение:*** Може да разбива някои прегради

Ninja

За къде сме без него? Нинджата е шпионин и крадец, който би породил черна завист дори у Гарет. Слабата екипировка е за сметка на бързината му, да не говорим за таланта му да борави с лък и магии. ***Специално умение:*** Невидимост

Swordsman

Чиста проба войник - истински майстор на бойните изкуства, но отстъпва по тактическото планиране на leader-а. ***Специално умение:*** Удивително владеене на оръжията

Archer

Специализиран в нападение отдалеч, той е майстор на лъка, шурикените и ножовете за хвърляне. ***Специално умение:*** Стреля по определени обекти в обсега си

Mage

Най-хилавият от седмината, но роден със скролче в ръка. Магическите способности компенсират слабата му физическа сила и го правят крайно полезен. ***Специално умение:*** Умело боравене с магии

Leader

Най-талантлив от всички, най-добър в тактическите стратегии и може да изпълнява далеч по-сложни команди. ***Специално умение:*** Броня

MG! PLATFORM: PC RELASE: 02. / 2001 P/D: SIERRA / CLICK ENTERTAINMENT
GENRE: ACTION/RPG WWW: http://www.throneofdarkness.com

Две NPC-та, които срещате по земите на Йамато

Blacksmith

Мъж на средна възраст, ковач, умело работи с метал и е най-добрият в цялата околност. С подходящите съставки може да изкове броня, която да устои и на демонски дъх. При него си ковете, ъпгрейдвате и поправяте оръжията. Той вдига нива заедно с вас, така че по-сетне в играта може да прави далеч по-издръжливо и смъртоносно снаряжение.

Priest

Свещеникът е съсухрен дядка, който приготвя отвари и мехлемчета за самураите против рани, отрови и за възстановяване на вътрешното им Ки (мана). Лечителят, както и ковачът, могат да се усъвършенстват в творенията си със специални скролове, които можете да им предоставите.

тях не поискали да пият, но шогунът ги накарал да изповръщат органите си, откъснал им ръцете и измъкнал скелетите им. Всички от ужасената армия изгълтали течността - плътта им посивяла и див блясък се появил в очите им, защото демонът вече се вселил у тях. Войската се разделила на четири, нападайки по един дворец и убивайки всичко по пътя си. Цунайоши, вече Тъмния Господар, извикал монаха и го накарал да призове Вратата - порта, през която да се появят ужасяващи създания и да му се подчиняват. Зверове, излезли от недрата на земята, се запътили към планината. Тъмния се смеел зловещо, но тогава плътта му се пръснала на хиляди парченца, разкривайки истинската същност на Господаря. ***По изгрев слънце*** нощните пазачи на светите дворци се заменили с дневната смяна. А пред портите точно това чакали безсмъртните войски. Настанала касапница. Нищо не спирало дрогираната армия. Разбивали защитниците и битката изглеждала безнадеждна. Пазачите се опитвали да опазят своя господар - Даймио. Нещата отивали към завършек, когато ненадейно се появил път за бягство: към тронната зала. Попътно той намерил тялото на жена си, която сама си е прерязала гърлото. Но изглежда е нямало изход от сблъсъка, затова Даймио отишъл на върха на двореца и решил доблестно да посрещне смъртта. Качвайки се по стълбите към покрива, войниците на Сянката ненадейно се отказали. Господарят на замъка и свитата му били силно озадачени от това, но останали бдителни. Без тяхно знание Тъмния дал знак за отстъпление, смятайки, че войниците му губят битката. Това било фатална грешка за злия лидер и той прибрал армията си. А в замъка на Даймио с идването на зората се разкрила трагичната гледка на разчленени трупове и откъснати глави, чиито вече стъклени очи гледат в нищото с див ужас. Даймио усетил невероятния си късмет: осъзнал, че това е шанс, който се дава само на избрани и не бива да го пропилява.

ИГРА, НО ТЪНКА! Вече ви е ясно, че историята е завладяваща. Вие играете главната роля в тази драма, управлявайки седем самурая, чиято цел е да сломят Тъмния Господар. В THRONE OF DARKNESS срещате над 30 различни чудовища от японската митология (по правило: едри и страшни). В играта по пътя към успеха преминавате през пет коренно различни терена: цитадела, диви полета, пещери, планини и замък на Тъмния. Можете да поемете индивидуално управление над четирима от седемте войници. Имате под ръка три различни типа оръжия, 75 магии и куп тактически стратегии. Последното означава зададено поведение за четворката бойци. Например задавате им тактика всеки да се бие самостоятелно с по едно чудовище и когато дойде време да се сражавате, просто натискате play. Двама от персонажите, с които играете (Swordsman и Leader), имат по-високи показатели и могат да изпълняват по-висши команди. Изобщо очертава се интересно и сложно приключение, което обаче изисква солиден и качествен код за AI -иначе просто не го виждам. ***Както в DIABLO***, и тук джобите трупове, прибирате златце, с което си купувате точки за показателите от боговете и събирате предмети. При ковача в играта можете да комбинирате различни предмети - например 3 меча от Карра с още нещо от него става Карра Destroyer. Това прави много интересно цялото ви снаряжение, особено като се има предвид, че предметът трябва да се "пречисти" от злите сили на предишния му собственик преди да се използва. Магиите са в 4 подкласа - според боговете - и печелите още като ги боготворите и им угаждате. Ще срещате NPC-та, ще изпълнявате куести, ще бъде весело. Мултиплеърът е от типа на KING OF THE HILL, т.е позволяващ до 35 човека. Общата цел е да убиете Dark Warlord, като можете да се съюзявате или да ометете всички по пътя си. ***THRONE OF DARKNESS се очертава като някакво ново DIABLO. Приликите са невероятно много и ако успее хубаво да комбинира новаторските идеи със старата формула за хубаво побоище, успехът на тази игра не й мърда.***

Иван Котев (Warden)

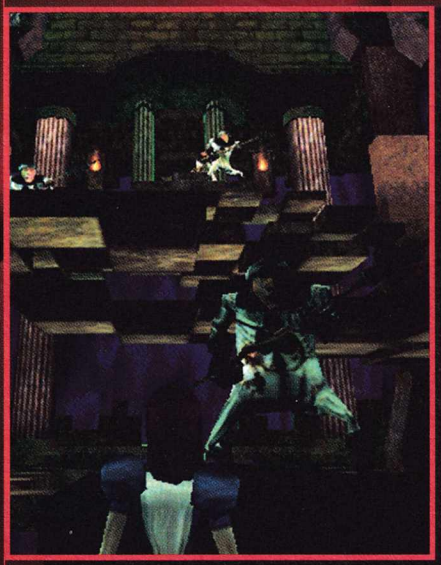
American McGee's Alice

Алиса стискаше белия плюшен заек и се взираше в тавана. След всичките години, прекарани в лудницата, познаваше всяка гънка на мазилката. Прозорецът до леглото присветваше от бурята навън. Малкото накъсана светлина, която се процеждаше в килията, беше съвсем достатъчна за кирливата ѝ мебелировка. Дебели пластове прах и мръсотия се простираха по нощното шкафче. Колко ли още време щеше да прекара тук? Кой знае!? Откакто родителите ѝ бяха умрели в онзи пожар, беше загубила представа за времето. Никой не ѝ вярваше. Затова я бяха набутали тук. Алиса беше пораснала. Престилката ѝ беше потъмняла. Сиви пластове бинт превързваха китките ѝ, където се беше опитала да си прережеже вените. Ала очите ѝ си бяха останали същите. Все така огромни и изцъклени, пусти и същевременно дълбоко в себе си излъчващи лудост. Напомняха на котешки очи. Бяха като бездна.

КРАК ПЪРВИ

Алиса беше прегърнала зайчето си. Единственото нещо, останало от детството ѝ. И то като престилката показваше белезите на времето и се беше превърнало само в блед спомен на това, което е било преди. **Изведнъж двете копчета**, небрежно зашити върху плюшеното тяло на Белия Заек, се извърнаха към нея. Зайчето простена с жален глас: **"Спаси ни..."** Алиса разтвори уста да изпищи... Какво пък, може би си заслужаваше. Да отиде за трети път в заешката дупка може би щеше да е опасно. Но във всеки случай щеше да е по-добре от приюта... Вече порасналото момиче скочи в тунела. Спомняше си, когато за първи път беше паднала в заешката дупка. Тогава то беше за нея един необятен приказен свят. Впоследствие си беше създала приятели в него, единствените ѝ приятели, които обаче я бяха докарали до лудницата. Но тя принадлежеше на този свят, а не на горния, скучен и лишен от всякакво въображение. **Посрещна я заекът.** Пак промърмори, че закъсняват, погледна си часовника и хукна навътре из тунела. След него се появи и котаракът. Все същият (НЕ е все същият, колега, не е) - сив, с хитра остра усмивка и обеца, вечно говорещ със загадки. Светът се беше променил коренно. Царицата на Купите измъчваше всички. Алиска срещна няколко познати, които ѝ се оплакаха от неволите си. Хм, изглежда трябваше да се поразтъпче малко. В приюта беше загубила форма и сега трябваше да позагрее... Време за упражнения винаги има, но просто досега не ѝ се беше налагало. Откри, че може прекрасно да се движи, скача и катери. Беше ѝ удобно, винаги се откриваше хубава видимост, а от ляво и от дясно имаше дискретни тръбички. Вероятно кръв и мана (е, да де, най-вероятно). А, гледай ти, нож... Я чакай да го взема, може и да послужи... и без това беше пуснала едни дълги-дълги нокти в болницата, та ѝ се откриваше възможност да ги подреже. Може пък и да нацели котарака с него, кой знае. **Иззад ъгъла се появи някакъв мърльо** - явно пазач на Царицата. Беше грозноватичко облечен и с просташка физиономия. Стискаше някакво копие, ама като го гледам май беше 2D4 +1 THAC0, sets charisma to 3. Я, да видим в чорапа ли го бях пуснала оня нож... А да, ето го. Я поеми сега, хуубавичко поеми ножа... А, браво... Ама то съвсем като тенис-ракета го размахвам, я да опитам да го метна... Бре, как го делнах наполовина този пазач. Че и с кръв ме опръска, ами нахален отгоре на всичкото. Ама как хубаво го резнах, краката му продължиха да тичат, след като торсът му се свлече. Като малка беше играла BLOOD 2, но това тук се очертаваше доста по-весело. **Алиска наистина е изумителна игра.** Едно такова изопачаване на прочутата детска книжка, любима на милиони сополанковци по света (нали и на теб ти харесваше, бе Иване?) е наистина жестоко. Подобни феномени по принцип се нравят ужасно много - иначе безобидните нещица, показани в нова светлина, винаги доставят удоволствие. Първото нещо, за което се сещам, са песничките за Педя Чо-

MG | PLATFORM: PC | RELASE: 06.12. / 2k | P/D: ELECTRONIC ARTS / ROGUE ENT.
GENRE: ACTION | WWW: http://www.alice.ea.com



век - Лакът Брада; олигофренските детски радости като "Аз съм мъничко човече, на децата смъртен враг..." винаги стават популярни щом завъртят нови серии по Сънчо (стига бе, колега, преиграваш!). Е, добре де, както казва един мой любим водещ, "след тази малка простотийка започваме нашето предаване". Вярно, доста понаписах, а все още малко съм разказал за играта. Но ми се ще да ви накарам за миг, поне за мъничко и отчасти да осъзнаете атмосферата на ALICE. Която просто е невероятна; още менюто, или не, още

интрото те кара да замръзнеш от кеф, да се дивиш на красотите и оригиналността... Може да прекалявам, но за мен това е наааай-великият 3rd person action за всички времена. И сигурно съм страшно пристрастен, защото само аз си я харесвам толкова. MNC например също й се радва, ама не се е поболял като мен. Което е странно, като се има предвид, че никога не съм бил голям фен на TombRaider-like игрите. Дългокраките комерсиализирани моми със съмнителни пропорции, които се появяват и в рекламите за коли... о, не са за мен. Но вижте, Алиса... това е страхотен персонаж. Бунтарка, нахална, амбициозна, отворена, изобщо момиче от класа. **Човек наистина се стъписва и остава без достойни думи,** когато попадне на идеалната за него игра. Всеки понякога среща заглавие, което напълно му пасва, предоставящо му първична радост и забавление. Покланяш се пред оригиналността (к'ва оригиналност те гони, бе пич) и се мъчиш да кажеш нещо по-така, но никога не си сигурен, че си успял... За мен AMERICAN MCGEE'S ALICE е точно такъв пример. И заслужава оценка 10/10, но Пешо е инат и не склони на това. **Сигурно сте забелязали,** че напоследък се вихри тенденцията да се слагат авторски имена в заглавията на игрите. Том Кланси и RAINBOW 6; Джон Ромеро и DAIKATANA (друг е въпросът, че сега това му прави антиреклама); Клив Баркър и UNDYING... Ами, ах изненада, както казваше един мъдър човек, и ALICE не прави изключение. Пълното име на играта е AMERICAN MCGEE'S ALICE, като човекът от заглавието е поредният отцепник от IDSOFTWARE. Не е толкова известен колкото двамата Джоновци (Кармак и Ромеро), но EA явно са решили да му лепнат името заради по-добра рекламна кампания и като гледам май добре се справят. **В началото разказах историята донякъде.** А тя е третата част от приключенията на нашата героиня, най-страшната и извратената, която би накарала Луис Карол да се обърне в гроба. Една нощ котката на Алиса бута газовата лампа на земята, която се чупи близо до камината. Лумва пожар, в който загиват

родителите й. А тя, с чувство на вина и живееща със своите въображаеми приятели, се дистанцира тотално от околния свят. Вглъбява се в себе си и разбира се както става с повечето изтерзани души, попада в приют за душевноболни. Седем години след пожара приятелите й от Страната на чудесата отново се нуждаят от нея. Царицата на Купите тероризира света и само Алиса е в състояние да го спаси. Какво да се прави, отново се налага да спасите някой свят, добре че поне този път не е Земята. **Трябва само да видите момичето.** Вече пораснала, поотракала се, с луд блясък в очите. Говори невинно, поклащайки се сламежливо, докато стиска ножа зад гърба си. Престилката й е опръскана с кръв, а в центъра на панделката й има малко черепче. Огромните изцъклени очи и черната прилепнала коса я правят да изглежда като малка вещица. И всичко това по време на игра, а не само в интрото, с надеждата, че това впечатление ще ви държи влага до края. **Самото заглавие блести във всяко отношение.** Звукът например е ключов фактор в атмосферата - съвпада просто перфектно с всяка ситуа-

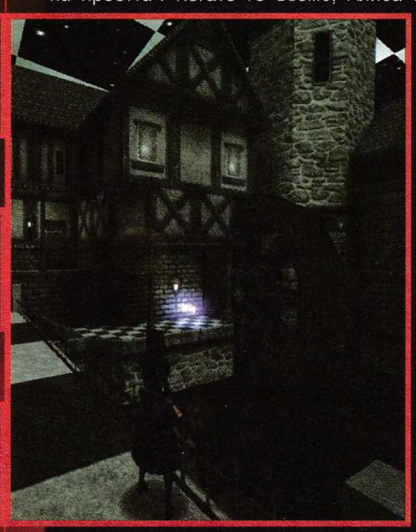
ция и понякога само той ви напомня, че играете сатанинска игра. Музиката е създадена от стар член на Nine Inch Nails - Крис Врена и комбинира пиано, звънчета, девически хор и всякакви инструменти. Гласовете също са невероятни, особено на Котарака, който кой знае защо ми напомня на Ханибал Лектър. **Моята роля свърши дотук.** Казах си мнението, прехвалих играта и сега ви оставям в ръцете на MNC. Той ще ви я представи в може би не дотам пристрастна гледна точка и ще ви даде малко повече техническа информация за нея. На мен лично ALICE ми допадна страхотно и съжалявам, че заради колективизма трябва да направя компромис **в общата оценка - иначе моята лична е 10/10.**

КРАК ВТОРИ

10/10 друг път. Warden-а е крайно субективен и можете спокойно да пренебрегнете половината от хвалбите му. Нека и аз да ви кажа някои по-важни неща за играта, а накрая вие сами преценете кой крив, кой прав. **Първото нещо, което се набива на очи,** е размазващата графиката. Енджинът е модификация на този на HEAVY METAL FAKK 2, който пък е модификация на Q3 - сетете се, значи, какво представлява. Само че цветовете не са толкова светли и приятни, ами са някак по-сумрачни и изпълнени в тъмни и мрачни тонове, навяващи чувство на тягост и обреченост. Историята се развива посредством диалози с NPC-та в кътсцени (демек с енджина) и за разлика от другите игри, където са направени само от мърдел, тук те изглеждат изненадващо добре. Има супервесели сцени - например където стъпкват Белия Заек:). Милата Алиса като ревна, та се затръшка... Показва светлите страни на характера си, демонстрира, че не е чак толкова корава. За разлика от Чеширския Котарак, който казва нещо от сорта на "Айде стига си пискала, дай да вършим работа". Но стига сме ви задръствали, трябва сами да го видите. **Американ МакГий** (колко тъпо звучи на български) и компания са създали чудеса от level-дизайна. Ако не за друго, продължих да играя ALICE поне, за да видя как изглежда следващото ниво. Няма две еднакви: всичките са различни, специфични, изобщо красота. А, ако имате по-добър компю-

тър и ако си го пуснете на 32-битови текстури, напра`о ш'са втръбите, както казва DMX. Около половин час киснах да зяпам спокойната повърхност на езеро, която е НАЙ-добрата спокойна повърхност, излизала В КОЯТО И ДА БИЛО ИГРА досега. А пък да видите 3D обектите... направо галят окото. ВСИЧКО е триизмерно, единствените спрайтове, които се забелязват някъде, са пламъците на факлите. Не че е голям проблем, но разваля хубавото впечатление... **Сред най-важното в един екшън**, разбира се, са оръжията. В ALICE ги има предостатъчно, но не всички са достатъчно функционални. Преди да излезе играта се очакваше да има моторни резачки и други садизми, но в крайната версия такива хубости няма. Останал е само кухненският нож със засъхнала кръв. Другите са фантасмагории. Пример е електрическият жезъл с лешоядска глава, чиято алтернативна стрелба е удрянето на някакъв мана-заряд като с бейзболна бухалка - за съжаление прекалено неточен, за да се използва за по-далечно разстояние.

Оръжия са и картите за игра, които се мятат като "шурикени". Хубава идея е зарчето, което призовава чудовище да се бие на ваша страна, обаче докато дойде, вече нямате нужда от помощ:(. Двете най-употребявани оръжия в играта са Jacks (звездички, които летят около жертвата и я млатят) и Icewand (нещо като горелка, само че замразява). Двете тайни оръжия - Eyestaff и Blunderbuss, пък се събират с течение на времето. Освен мерник, който представлява синя точка (нещо като снайпер), в ALICE е включен и auto aim. Това е адски добро хрумване, защото много от гадовете са летящи и да ги нацелиш си е жива мъка. Има само един вид "муниции" - маната. Тя е разхвърляна из нивата или я взимате от труповете на загиналите войници. В началото се среща често, но по-нататък има моменти, в които може сериозно да усетите нейната липса. И тъй като тя свърша много бързо, налага се да боравите с кухненския нож общо взето през цялата игра. Накъсо казано, цялата екстравагантност на арсенала е за сметка на неговата ефективност. **Съществата,** срещу които трябва да използвате оръжията, са сред силните страни на играта. Враговете са колкото разнообразни, толкова и странни. През повечето време се сражавате с войнствено настроени карти за игра (червените са по-лоши от черните, защото ви обстрелват). Биете се с огромни мравки, въоръжени с мускети, които щом се приближат достатъчно до вас ви набучват на щиковете си и ви изхвърлят нагоре. После се налага да се сражавате и с всякакъв вид шахматни фигури - от най-обикновени пешки, през офицери, коне и топове, та до царя, който е нещо като шеф на съответното ниво. Проблеми в ALICE ви създава не само фауната, но и флората. Нейни най-изявени представители са цветето, което плюе отровни бодли, и омерзителната гад, гъбата със зъби, която ви всмуква в себе си и сетне ви сдъвква, а най-лошото е, че е невероятно трудно да се измъкнете, ако веднъж ви докопа. Накрая на някои нива ви чака и бос (огромна стоножка; графинята, която яде хора; гореспоменатият шахматен цар и т.н.), с който трябва да си премерите силите. **Което си е хубаво, си е хубаво.** Не ми е ясно обаче дали заради него, за да изпипат графиката и звукът, авторите на ALICE са претупали изкуствения интелект. В опитите си да ви докопат горките същества (враговете) са направо изумителни. То не са забивания в стени, то не са безцелни обикаляния в кръг, то не са чудеса! Може би прекалявам, ама все пак вече е недопустимо да се допускат такива неща, и то в игра, нарочена за хит. Затова пък смъртните сцени на противниците са направени прекрасно (доколкото една смърт може да е прекрасна)... Определено играта не е за малолетни, но в днешно време кой се интересува от това? **Освен своите оръжия из нивата,** Алиса може да намери и няколко специални powerup-а, с които да доизмъчи и без това страдащите си противници. Моят любимец примерно на български трябва да звучи като "кутия на яростта". Когато го вземе, Алиса за кратко време става истински "дзвер" и може само с един-два удара да помете противниците си, превръщайки ги в кървава каша. "Скакалецовият чай" (не си ги измислям аз тия имена, честно!) ви прави суперпъргави и подвижни. Затъмненото огледало ви помага да минете незабелязани откъдето и да е, а часовникът на "мъртвото време" наистина умъртвява времето - разбирай: нищо освен теб не мърда. **Хората, отговорни за камерата в ALICE,** са си свършили работата перфектно. Няма забивания по ъглите или лирични отклонения в стил съзерцаване на пейзажа, за да може играчът да си почине от дивия екшън, разиграващ се точно в момента. Камерата стои точно над главата ви, а ла HERETIC 2, а когато няма къде да отиде, поемате управлението от първо лице. Щом нещо не е добро, оправяй него (или нещо такова беше)! Освен това и управлението е доста добро. Имате голяма свобода на действие и всичко е наред, макар и без богатия набор от движения като във FAKK 2. **Като гледам,** Warden-а вече е казал за музиката, така че ще добавя само: в играта ги няма ония 30% загадки, които авторите предварително обещаваха. По-скоро съотношението е 99 към 1 за екшъна. Тоест всички, които си падат по якия бой, могат здравата да се забавляват с ALICE. Само по-ревностните фенове на Луис Карол да внимават, защото тази гавра с любимата им книга може и да не им се понрави толкова. Това е от мен (и от мен!). Аз лично веднага след последните препинателни знаци на тази статия взимам борда и се отправям към планината. Последният път работеше лифта, да видим сега дали ще имаме късмет.



MNC & Warden

PC Win: '95 / '98 / ME / DirectX 7.0

MIN.: P II 400, 64 Mb RAM, 4xCD, 580 Mb HDD, 16 Mb OpenGL comp. Video

OPT.: P III 500 , 128 Mb RAM, 8xCD, 650 Mb HDD, 32 Mb OpenGL comp. Video

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ

Оценка 9.5/10

ПРАВО В ЦЕЛТА!

дизайн: дизарт

интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

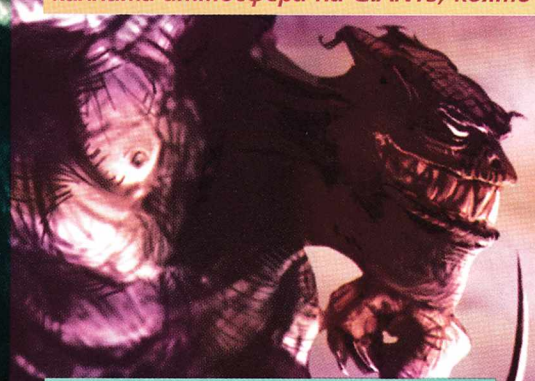
ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg

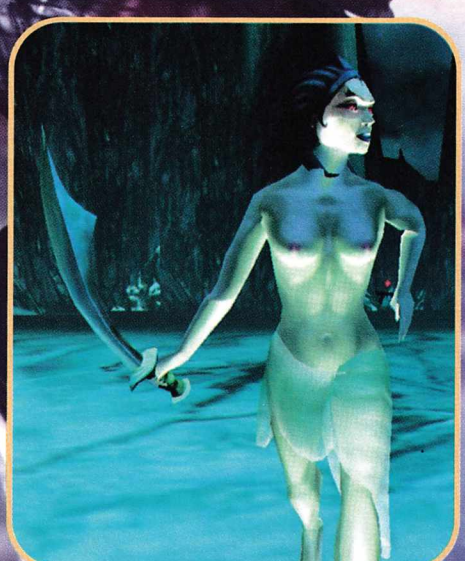
citizen giants kabuto

Ако Салвадор Дали бе прекарал цяла нощ пред телевизора, гледайки анимационни сериалчета, филми за чудовища и кеч и след това бе седнал да прави дизайна на компютърна игра, то резултатът едва ли би могъл да бъде по-достоен. Налице имаме една от най-ярките, пъстри, забавни и идейни игри в последно време. Жанрът й трудно се определя с една дума - в началото прилича доста на екшън в първо или трето лице, но по-късно се появяват елементи на събиране на ресурси и строене на бази, подобно на стратегиите в реално Време. И Всичко това е свързано помежду си в уникалната атмосфера на GIANTS, която действа по завладяващ начин.

Действието се развива на Острова - планетоид, обикалящ из космоса, покрит изцяло с разкошни тропически островни вериги и лазурни морета. Този свят, естествено, си има обитатели, които са толкова различни, сякаш не са три раси в една игра, а три игри на едно място. Та в коя друга игра отделно са конфигурирани управленията за всяка раса? ***Започваме с Meccaryns*** или накратко само Meccs, които били погълнати от гигантска космическа риба докато пътували към нова свободна планета, а после изхвърлени безцеремонно на Острова. Те са хуманоиди в космически костюми със смешни акценти и малко непохватни движения, но разполагат с богат арсенал от традиционни пукотевични оръжия - картечници, ракети, снайпери, гранати и т.н. все в тоя дух. Освен това имат и jetpack-ове, с чиято помощ могат да прелитат кратки разстояния и така примерно да се спасяват от кръвожадните пирани, криещи се в яркосините води. За по-стабилно прелитане е предвиден жирокоптер, който се управлява от един Месс и вози останалите, но това е в мултиплеъра. Те определено са "технологичната" раса. ***Като приключим с кампаниите*** (или световете, както ги изписва load-менюто) на Meccs, преминаваме към игра със Sea Reapers - досега най-впечатляващата наглед раса според предварително пуснатия concept art. В игровата действителност обаче доста оскъдно облечените синьокожи обитателки на моретата, въпреки че в последствие получиха някоя и друга дрешка, пратиха рейтинга на играта на М. Особено разочароващо е изпълнението на външния им вид. Ръбатите им тела и изкривени лица нямат нищо общо с картинките, с които вече две години ни зарибяват за каузата на GIANTS и адски много напомнят на прочутата картина "Писък" на Едвард Мунк. За капак, ако и да са водни същества, се движат безумно тромаво по суша. Направо не е за вярване: водни нимфи с елегантност на тежкотоварни ка-



нонерки! Иначе те владеят из основи изкуството на магиите, използват мечове и арбалети и се изживяват като пазителки на тайните на природата. Във възможностите им е да се телепортират, да създават свои клонове, които да объркват врага, могат още да забавят движенията и скоростта му на атака. ***Накрая идва ред*** и на гражданина Kabuto - гигантско чудовище, създадено от



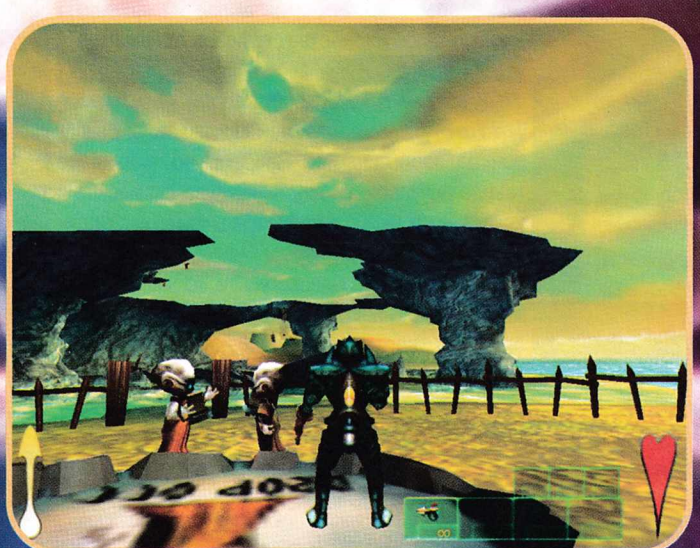
Sea Reapers уж да ги защитава, но обърнало се твърде бързо срещу тях и поело по свой собствен път. Въпреки огромните си габарити това е най-детайлно изрисуваното същество в играта и авторите му определено заслужават похвала. Kabuto използва като оръжие великанския си размер и похватите на борците по кеч, с които размазва, прегазва и смила всеки, осмелил се да застане на пътя му. За муниции при обстрел употребява разни полезни предмети като канари или дори пазачи на Sea Reapers. Освен това Kabuto умее да фокусира слънчевите лъчи със специален камък и така да изпепелява каквото си пожелае. ***Доста различно се играе с Всяка от расите,*** особено с Kabuto. Meccs и Sea Reapers могат да използват Smarties (малки човечета с огромни черепи) и, освен да черпят акъл от тях, да строят с тяхна помощ бази и да произвеждат нови предмети. Kabuto пък предпочита да плюс-

MG PLATFORM: PC RELASE: 12. / 2k P/D: INTERPLAY / PLANET MOON STUDIOS
GENRE: ACTION/STRATEGY WWW: http://www.interplay.com/giants

Levi,s

GIANTS: CITIZEN KABUTO е дело на PLANET MOON, формиран в голямата си част от бивши разработчици на SHINY, работили основно върху MDK. Трудно е да оприличим играта на някоя друга, просто защото няма много подобни. Може би евентуално има известни допирни точки със SACRIFICE. Дааа, намирисва ли ви вече на хит? А трябва, защото GIANTS е именно това.

ка малките мъдреци и така пораства, става по-силен и дори се урежда с помощници. Той яде още и Vimps (подобни на говеда същества), за да поддържа силите си. ***Идеята е страхотна като цяло,*** но страда от тоталната праволинейност - трябва да играете мисиите в задължителната последователност, за да се случват последователно всичките събития. А те се онагледяват по великолепен начин в уникалните кътсцени, които са не само радост за окото, но в тях има и толкова много хумор и чар, че колкото и дълги да са, на човек все му се иска да не свършват. В случая може би имаме най-добрата история в игра, която съвсем не е адвенчър. ***От Визуална гледна точка*** GIANTS е шедьовър. Цветовете са разкошни и напълно съответстват на атмосферата на тропическия пейзаж: бистро море, тъмнозелени палми, ярки брегове, смарагдени хълмове. Дизайнът не е дело на Дали, но определено е впечатляващ - едновременно странен и забавен. Разделителната способност стига до 2048x2048 на 32-битов цвят. Единствената ми забележка е по повод на ярките тонове на светлите цветове - не е изключено да ви заболят очите от тях, независимо от монитора. В моя случай беше 17" Сони и пак се наложи да му намалявам яркостта. ***Геймплеят*** е сравнително разнообразен. Спасявате Smarties, Tel или там който падне, състезавате се (и се налага да спечелите) състезание с Reaperski (водна шейна на Reaper-ите) и посритвате някой и друг вражески задник. Обаче колкото и красив да е Острова, когато поради непрекъснатото проваляне на някоя по-завързана мисия трябва да препускате през половината от него, започва да ви нервира дори неземната красота. За това допринася липсата на възможност за запазване насред мисията. Те генерално не са много дълги, но понякога сложността е на ниво, което изисква преиграване по двуцифрен брой пъти - важи най-вече за екшън-мисиите, при RTS-мисиите положението не е толкова трагично. Всъщност нищо не е толкова страшно, стига да имате достатъчно свободно време за губене. ***За разлика от другите shooter-и*** в GIANTS има ресурси - Smarties и Vimps. Управлението им варира за всяка раса. Meccs събират Smarties, за да им строят бази, работилници, командни центрове, защитни периметри и т.н. Vimps трябват за храна на Smarties и да ги карат да продължават да работят. Sea Reapers обграждат Smarties с магически балончета и ги замъкват в морето, където да им строят базите, докато те събират души на Vimps за възвръщане на енергия. Kabuto има най-проста философия: плюска и двата вида ресурси наред, оправя си здравето и създава малко свое копие, което се бие наравно с него. Великанът може и да си трупа запаси - набучва си храната за по-късно на роговете и я използва по предназначение щом му потрябва. ***Дължината на GIANTS*** е нож с две остриета. За разлика от много други игри, тя не свършва точно когато на човек му стане интересно (или се научи да я управлява:)). Но пък за да стигнете до последния showdown с Kabuto и да видите последната кътсцена, има доста да се побъхтате на клавиатурата. Управлението се извършва основно с нея и с мишката, интуитивно е и лесно. Слава богу, поне тук няма нужда да изиграе 5 boot campa и 6 тренировъчни мисии, за да сте наясно с положението. ***Камерата е закачена*** във всеки 3rd person, с опция за преминаване във first person и една много интересна "специална" камера (по default клавиш F), показваща героя анфас в целия му блясък и с всичките му недостатъци. Друга възможност е да се наслаждавате на играта от устата на Kabuto или изпод крака му, което не е препоръчително за страдащите от клаустрофобия. ***Звукът е на ниво,*** подходящо за чудесната графика. Всяко оръжие има свой характерен звук. Ракетометът на Meccs боботи. Странните и често заплашителни форми на живот на Острова са перфектно озвучени - не само виждате, но и чувате как земята трепери при светкавичните атаки на огромните и вечно зле настроени Ripper-и, писъците на птици и



други създания, плясъкът на разбиващите се в брега вълни... А ревовете на Кабуто си създават просто друга, собствена вселена. ***Енджинът е чисто нов.*** Нарича се The Ammityville Engine и залага на голямата гъвкавост по отношение на начина на изграждане на околната среда - малко игри могат да се похвалят с интерактивни торнада и динамично променящ се пейзаж със свръхвисоко ниво на детайлност. Анимациите са построени по вече широко разпространената скелетна схема. Осветлението е динамично (два типа: опростен и по-сложен, с който Rivata имаше известни проблеми). Поддържат се bumpmapping и всичките стандарти за звук, за които се сетите - EAX, A3D и т.н., както и специално 3D Now! инструкциите на чипа AMD K6-2 и съответните на Petium 3 (Katmai). Играта трябва да върви безпроблемно и под Windows 2000 и WinNT. Редактор на нива няма поради изключителната техническа сложност на изпълнението; може би в скоро време ще ни отпуснат готови карти за download.

Двата основни вида игра в мултиплеър са deathmatch и capture-the-Smartie (вариация на capture-the-flag). Играе се с всяка от трите раси и в зависимост от типа на игра сървърите решават какво ударение трябва да се постави върху строежа на сгради. Различните светове варират в своя външен вид и балансът между строенето и екшъна е на прилично ниво. За съжаление, обаче, изобщо няма опция за skirmish срещу компютърни опоненти. Тоест, ако искате да поиграете заедно с някого, първо ви трябват повече хора - поне 4, пък и с тези толкова различни раси баланс се постига изключително трудно, а празните "слотове" не могат да се запълнят с компютърен AI в skirmish. Няма и това е! На всичкото отгоре играта през Интернет е чрез Mplayer.com, за който направо забравете - неизползваем е дори и от страни с къде-къде по-развити IT от нас. Единственият шанс е да станете хост на TCP/IP-игра и да включите повечко народ в нея. ***Аз лично нямах особени проблеми*** със стабилността на GIANTS, но има информация, че не с всички е така, а резултатът е най-вече в необходимост от рестартиране на мисията или играта.

Cali

PC Win: '95 / '98 / DirectX 5

MIN.: P II 350, 64 Mb RAM, 8xCD, 900 Mb HDD, 3D Acc.

OPT.: P II 450 , 128 Mb RAM, 32 MB 3D Acc.

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: 1-10

Оценка 9/10

GIANTS: CITIZEN KABUTO е уникална в много отношения и не бива да бъде пропускана в мелето заедно с останалите, бълвани от конвейера. Красивата графика не е всичко, а GIANTS я има и нея и други силни точки - разнообразие, идея, хумор... Накъсо: забавлението Ви е в кърпа вързано!

профили на расите

Sea Reapers

Пълно име: Sea Reapers; раса на красиви (така би трябвало да изглеждат) неземни (нали живеят насред моретата) нимфи, които могат да унищожат врага си с магия и да запазят чара си при това; ***Най-известен представител:*** Delphi; дъщеря на амбициозната и могъща кралица Sappho, поставила си за цел да върне под властта на расата си целия Остров; ***Официална биография:*** изселени далеч навътре в морето от Кабуто (тяхно собствено създание), те усъвършенстват унищожителните сили на елементите и боравенето с магическите лъкове; ***Предпочитания:*** изричане на заклинания и забъркване на магии (над 12, сред които са възможностите за забавяне на времето, за смаляване на всяко създание - включително Кабуто, за създаване на стена от огън); ***Омразни личности:*** Kabuto - заради превземането на дома им, Meccs - заради желанието им и те да завземат Острова; ***Оръжия:*** лъкове с няколко вида стрели и мечове; ***Плуване:*** "в кръвта им"; изключително бързи и могат дори да си възвръщат здравето, ако наджапат по-дълбочко; ***Тайничка:*** в началото Delphi намира призвание в управлението на магическите си способности (примерно гигантско и много разрушително торнадо);

Meccaryns

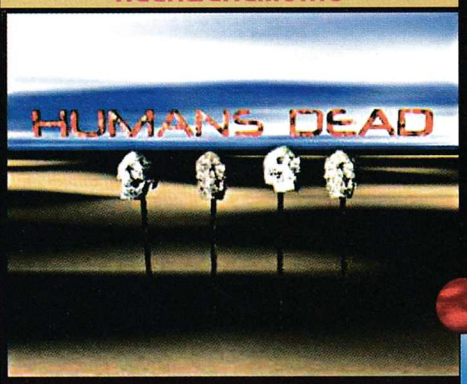
Пълно име: Meccaryns; или само Meccs накратко; ***Представители:*** Baz, Tel, Reg, Gordon, Bennet; Официална биография: хай-тек раса на космически пътешественици; господари на небето и собственици на впечатляваща огнева мощ; ***Предпочитания:*** Всичко свързано с високите технологии; разполагат със щитове, мини, гранати, картечница, снайпер, ракети, подвижни кули и унищожителната POP-UP бомба; ***Не понасят:*** гигантското чудовище, предизвикващо земетресение всеки път когато наближи; морските жителки с досадните им магии; ***Поверителна информация:*** могат да се реят в небето със своите jetpacks (след подходящ ъпгрейд издържат доста повече от редовните две-три прехвърквания) и тайния жироскоптер; ***Полезен съвет:*** съюз със Smarties - благодарение на тях могат да строят крепости, в които да се изработват полезни предмети;

Kabuto

Пълно име: Гражданин Kabuto; ***Официална биография:*** огромен свиреп звяр; създаден да защитава Sea Reapers, но оказал се твърде брутален, за да съществува съвместно с когото и да било; ***Предпочитания:*** попиляване на всичко наред; ядене на Smarties; ***Мрази:*** Reapers, Meccaryns и всичко останало, застанало насреща; ***Хоби:*** техники от борба и кеч, които изпробва безжалостно върху противника; ***Любими храни:*** задушено от Vimp, Vimp-ово роле, Vimp в гърне, сандвичи от Vimp и т.н.; ***Неподозирани способности:*** пренасяне на манджа на острите си като брясначи рога;

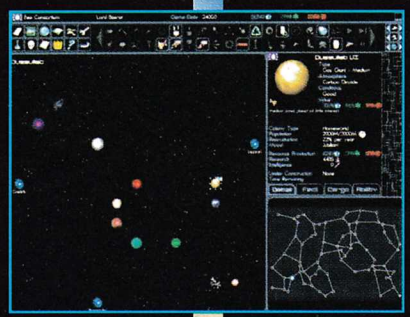
PLATFORM: PC | RELASE: N/A | P/D: MALFADOR MACHINATIONS / SHRAPNEL GAMES
GENRE: STRATEGY | WWW: http://www.shrapnelgames.com/malfador

Отчаян опит да се спаси неспасяемото



Какво ли няма днес на пазара за компютърни игри! Включително и купища заглавия с радиоуправляеми колички, пъзели и ракетки, чийто единствен плюс е малкото място, което заемат на хард дисковете. Лошото е когато и размерът им е по-голям от тяхното качество. Тези игри са тема, която е бездънна и по която има поне две мнения. Според някои например, подобни заглавия излизат, просто защото пазарът си изисква всякакви жанрове. Други пък твърдят, че съществуващите жанрове вече са изчерпани и игри като LEGO KNIGHTS KINGDOM, 3D ULTRA PINBALL и SPACE EMPIRES са просто отчаян опит да се доразработи една малко по-странична геймърска сфера. Което никак не е неправдоподобно! Дайте си сметка: повечето добри игри, излизали напоследък, са все продължения. Отминаха времената на славните NEED FOR SPEED (сега вече играем петата версия), QUAKE (тук сме само до третата), а игрите, чиито втори части тръгнаха наскоро, са определено десетки. Естествено, в богатия избор и в разнообразието няма нищо лошо, стига количеството да не е за сметка на качеството. А точно това отвратително нещо се забелязва при много игри... ***Подобен е случаят със серията Space Empires.*** Не успях да намеря пълна и точна информация за създателите й, макар че и без това нямам нищо против ентусиазма им. Само с него обаче добър продукт не се получава! Надали са много тези, които са наясно със сюжета на SPACE EMPIRES. Уви, след няколко дни игра и аз продължавам да съм сред тях. Няма шега! Не се имам за бавно развиващ се, но и далеч по-мъдър и по-образован човек от мен трудно би проумял за какво става въпрос. Всичко е толкова сложно, че прилича повече на програма от рода на 3D StuioMaX - с единствената разлика, че тази програма е значително по-полезна. SPACE EMPIRES 4 е никому ненужна смес от сложност и трудност, заслужаваща (може би!) само вниманието на човек, който никога не е виждал друга стратегия. ***Първата неприятна изненада: липс-***

ва интро. Едва ли има уважавана игра без интро, но Всъщност SPACE EMPIRES 4 няма и никакви други претенции да е уважавана. Сред редките й по-приличи човешки качества е нейната обучаваща програма. Без нея изобщо няма начин дори да започнете да играете, при това и тя не е направена кадърно и ви трябва доста време, за да разберете напълно как действа. Всичко останало е четене, четене и пак четене... ***След отегчителната програма за обучение започвате с избор на раса.*** Авторите са се постарали да има богат избор и са оставили на разположение над 10 раси. Разликите в тях, естествено, се крият само зад интерфейса им - не току-така досега не се е родила игра, която да поддържа адекватно повече от 3 наистина различни раси. Вашият избор може да бъде измежду тези, които предлага играта, или ваша измислица. Второто за нагласяне е името на господаря. Друга настройка пък е свързана с това каква функция ще изпълнява империята ви в космоса. Можете да изберете също и броя на планетите в галактиката. Има поне още 100 опции, които ви оставям да видите и разберете сами, стига да се престрашите да дадете пари за игра като SPACE EMPIRES 4. Във вашата галактика положението също не е розово. Планетите ви са средно около 20 и всяка носи име от рода на СХЗVН. Това, слава Богу, може да се избегне с опцията за прекръстване, но кой разумен геймър ще се юрне кръщава планети с имената на гадже, братовчед или сестра, защото така ще му е по-лесно да ги разпозна-



ва. До тук горе-долу бива - почти като в нормална стратегия: не много тъпо, не много скучно, не много смислено... От тук нататък започва мистерията. ***Защо ми беше толкова скучно и щях да заспя В осем Вечерта, играейки на SPACE EMPIRES?*** Това ще разберете, ако си пуснете тази нещастна издънка на компютърната индустрия. Ако към всичко казано до тук прибавя и думите си за графиката, надали ще остане човек, който да има и най-малкото желание да посегне към това заглавие. А има и още неща, за които ме сърби езикът! Няма да повярвате, че може да съществува нещо такова в наши дни. Всичко прилича на картинка, излязла от ръцете на човек, който не е хващал никога в живота си молив. Космосът прилича на черен чаршаф, поръсен със сол. Върху него са нарисувани и планети... Няма нужда да си цар на астрономията, за да си наясно, че истинските планети не могат да изглеждат така. Те са някакви разноцветни точици, които безцелно се мъдрят на монитора. Цялата тази картинка е абсолютно двуизмерна, сякаш изцяло е правена на програма от рода на Windows Paint, че дори и някоя по-лоша. ***Следващият гръм от ясно небе е, че SPACE EMPIRES 4 няма никаква музика.*** Е, това вече е в състояние да убие и последните капчици интерес към заглавието. Налице са само някакви звуци, които със сигурност по никакъв начин не вършат никаква работа.

Заключението е очевидно: **Крайно некадърен продукт! Тази игра достойно може да се включи в конкурс за "Най-калпава игра на годината".**

Svetlinko

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P 166 MMX, 16 Mb RAM, 4xCD
OPT.: P II 466 , 128 Mb RAM, 4xCD
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ

Оценка 7/10

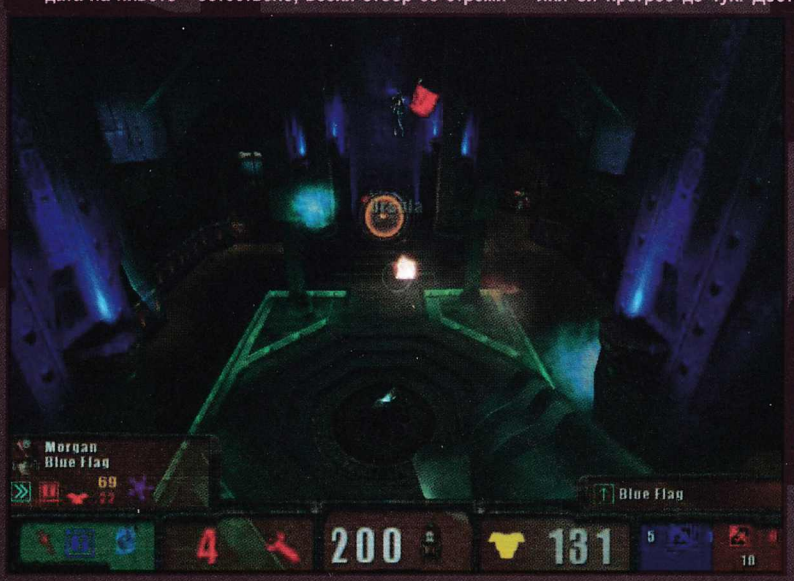
PLATFORM: PC; MAC(soon) RELASE: 19.12. / 2k P/D: ACTIVISION / ID SOFTWARE
GENRE: ACTION WWW: http://www.quake3teamarena.com

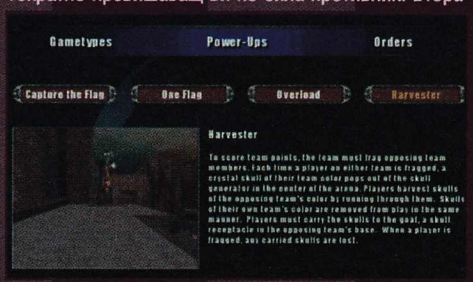
QUAKE III TEAM ARENA

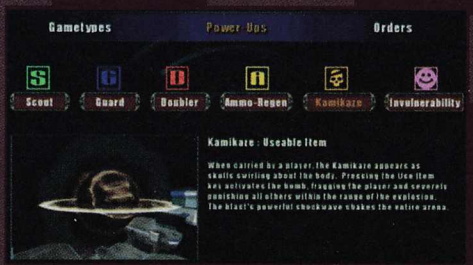
Хубост и Красота

За ID SOFTWARE винаги се е говорило много и още ще се говори. Тази фирма направи революция в историята на гейм-индустрията. Не, не в графиката, нито в геймплея, макар че и там е сред откривателите! Голямото е мултиплеърът! Да, не го откри, обаче го направи от някаква екстра в нещо, с което днес се съобразява всеки сериозен разработчик на игри.

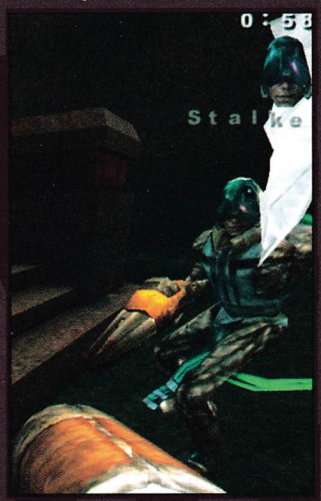
Всичко започна с DOOM, но истинският бум е QUAKE, с който ID SOFTWARE заложи началата на мултиплеъра в сега познатия ни вид. QUAKE 2 пък е основоположникът на мултиплеърната мания по света. Особено в България, тази игра заедно със STARCRAFT са нещо като пророци, които разпространиха масово тази виртуална "вяра". После, след много умуване от страна на Кармак и компания, на пазара излезе третото парче от знаменитата поредица, предназначено предимно за мрежова игра, но то не се наложи като абсолютен лидер. Геймърите все почесто започнаха да се заглеждат по конкуренцията и в момента вместо QUAKE в клубовете се играе COUNTER-STRIKE. На пръв поглед mod-ът на HALF-LIFE не може да стъпи и на малкия пръст на Тройката, чиято графика е по-добра, а ботовете по-умни. Това, което превърна CS в лидер, е кооперативната игра. Както изглежда, юнаците от ID се усетили тенденцията и водейки се от максимата "клиентът винаги има право", изкараха Q3 TEAM ARENA - на скромна цена и при условието, че имате оригинална Q3, защото за съжаление не е stand alone, както казва Warden. **Още с пускането на TA** се усеща майсторски изработения продукт. Цялото меню е направено едва ли не наново, има доста по-представителен вид и възможности за повече настройки. Авторите не са се ограничили с само с Capture the flag и следвайки новаторската си природа, са измислили още три стила на игра, които не се срещат другаде. **Първият се нарича** One flag CTF и е нещо като нормалния CTF, само дето байракът е един и се намира точно по средата на нивото - естествено, всеки отбор се стреми да го докопа и да си го занесе в базата. **Вторият тип е най-сложен**, но и най-забавен. Насред нивото има устройство, което се нарича Генератор на черепи или нещо подобно. Важното е, че при всеки фраг, направен от някой от двата отбора, генераторът подава череп. Ако фрагнатият играч е от вашия отбор и примерно цветът ви е червен (имам предвид дрешките), и черепът е червен. В такъв случай, минете ли през него, той просто изчезва. Когато пък убитият играч е противников (син кат' синя слива), черепът е син (и той кат' синя слива). Можете да го вземете със себе си и да го занесете в противниковата база, където получавате награда за положените усилия под формата на точки. По-всяко време е възможно да мъкнете повече от един череп, което ви носи повече точки. Това обаче е по-трудно, пък и рисковано. Представете си, че със сетни сили сте събрали пет черепа, а някой "доброжелател" ви напълни канчето с топла плазма от засада - губите целия си прогрес до тук. Доста изнервяща ситуация, бих казал! **Третият вид игра** се казва Пренатоварване (Overload). На мястото на своите знамена всеки от двата отбора има по един голям череп (явно черепите са любимци на екипа на ID), който трябва да опазят да не бъде разрушен от противника. Този тип игра е най-желателно да се играе с приятели, защото черепът има 2500 точки живот и се регенерира с по петнайсет всяка секунда. **Друга новост** (не чак толкова нова, защото я имаше в CTF на Q2) са powerup-ите за отборна игра, които се различават от обикновените по това, че действат докато играчът не бъде убит. **{ Scout }** увеличава драстично вашата скорост и бързината на стрелба. Тук обаче има и минус: докато powerup-ът е активен (т.е. докато не умрете), не можете да носите никаква броня. Идеално средство за скоростна атака на врага с цел - взимай флаго и бегай. **{ Guard }** вдига кръвта и бронята на двеста от раз, след което, ако бъдете ранени, жизнените ви точки бавно се регенерират отново до двеста. Голямата далавера тук е, че армогът ви не намалява с времето. **{ Doubler }** увеличава поражението, което нанасяте два пъти - нещо като quad damage делено на две, ама с постоянно действие. **{ Ammo-Regen }** регенерира патроните ви, но за съжаление не със скоростта, с която ви се ще. За сметка на това увеличава честотата на стрелба на вашето оръжие. Тази джвъчка със сигурност ще стане любима на всички снайперисти, които могат спокойно да се скрият в някой тъмен ъгъл, отдавайки се напълно на своя Railgun, без да има нужда постоянно да излизат да търсят сльгове. **Освен тези "отборни" екстри**, има и две нови от вида "използователни", т.е. осмислящи съществуването на клавиша use. Kamikaze-то изглежда като череп (аман от черепи!), който позволява да се самовзривите по ваше желание, създавайки страшно красива експлозия и всепомитаща взривна вълна. Едно от малките разумни приложения на камикадзето, за което се сещам, е отчаяна защита на базата от многократно превишаващ ви по сила противник. Втората новост има дългото име Invulnerability (опитайте се да го кажете пет пъти бързо) - когато я използвате, тя създава около вас сфера, непробиваема за противниковите куршуми /ракети /пирони/... амуниции. Докато я употребявате, не може да излизате извън







обсега й, затова пък си стреляте до полуда навън. Хубава идея е да вземете някое приятелче с камикадзе, което да се взриви в центъра на противниковата база, докато вие сте защитени от сферата и после необезпокоявано да си свършите работата. **Ако сте чели** предварителната информация в #27 на MG, сте наясно какви са новите три оръжия. Сега обаче искам да ги опиша от първа ръка, т.е. вече тествани. Най-очакваното от всички може би е chaingun-ът. Това любимо пуцало от Q2 пак е толкова смъртоносно, но патроните му отново се хабят със скорост право пропорционална на тази, с която помита противника. Освен това chaingun-ът вече не използва същите амуниции като малката картечница, така че няма да се окажете в неудобна ситуация без патрони. За съжаление обаче, плазмата май си остава по-доброто оръжие. Nailgun-ът пък е нещо като по-силен shotgun, стрелящ по-надалеч, но като цяло е предназначен за близък бой (залп пирони от упор може спокойно да отнесе човек с пълна кръв и малко броня). ProxLauncher-ът ни е познат от GROUNDZERO (допълнителните мисии към Q2) - разликата е, че мините гърмят след повече време. Хубаво оръжие, но предимно за защита! Нацвъкайте десет мини около знамето си, пък да видим как противникът ще го вземе. **В ОЗ ТА** имате възможност да раздавате заповеди. Но за да го правите, трябва да сте лидер на отбора - всеки от останалите играчи разполага с клавишите "потвърждавам" и "отказвам", с които да ви каже мнението си... Винаги можете да проверите какво правят съотборниците ви чрез натискането на клавиша "Tab" (или който вие сте си избрали за гледане на точките). Действията са изобразени с шарени знаци. **В ОЗ ТА има 13 нови карти** за CTF и още 4 за daethmach, като четирите са за по двама. Нека тези числа не ви заблуждават. Добри карти се правят трудно, а на Q2 и една карта му стигна, за да стане хит. Само за мултиплеър са включени още няколко нива, някои от които са, меко казано, огромни. **Естествено**, има и нови модели, които в тон с цялата игра са направени чудесно. Всеки отбор трябва да избере клан, според който да определи как да изглежда тялото на играча, а после всеки поотделно да си сложи собствена глава:). Към прелестната графика са добавени нови текстури (тук-там има съвсем прилични дървета - направо изумително за QUAKE). Музиката продължава да е перфектна и напълно подхожда на атмосферата на играта: индъстриъл с елементи на техно и понякога тежки китарни рифове. **Това засега е най-важното за QUAKE 3 TEAM ARENA. Не ви съветвам да съдите играта по сингълплейъра - поиграйте малко с приятели, за да разберете защо!**



PC Win: '95 / '98 / ME / NT 4.0 / 2k
MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 500 Mb HDD, 16MB 3D Acc.
OPT.: P III 500 , 128 Mb RAM, 32 MB 3D Acc.
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

Оценка 9/10

MNC

LASER QUEST CENTER

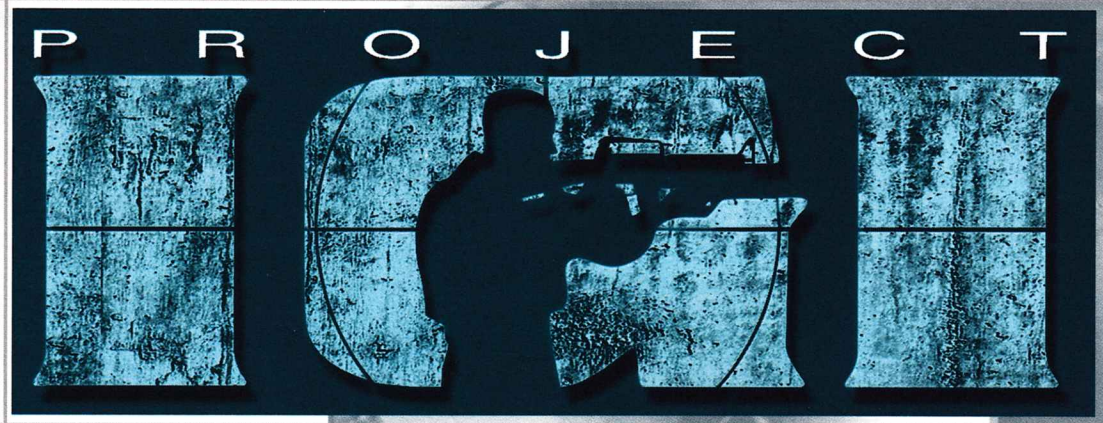
УЧАСТВАЙ В ЕДИН ЕКШЪН НА ЖИВО

София, кв. Ив. Вазов
/последна спирка на трамвай №1/
тел. за резервации:
953 1781

Залягай, стрелят!

Историята е сравнително добре написана, но доста разводнена и не търпи особено развитие в хода на събитията. Играете като внушителния наглед (и доста мижав като гласово представяне) британски агент David Llewelyn Jones, който е получил от американските тайни служби задачата да спаси някой си господин Josef Priboi, който пък притежава информация за откраднато атомно оръжие. В общи линии доста време минава и голям зор виждаме, докато го докопаме, после за разнообразие отново ни се изплъзва и пак се юрваме по следите му. Играта се състои най-вече от промъквания във военни бази в Източна Европа и извършване на една или друга предварително поставена задача. Което съвсем не е толкова просто, колкото звучи. **Първото**, което забелязваме е, че няма никакво прокрадване а ла "Thief". Разбира се, винаги можем да караме по по-бавната и кървава, но безшумна процедура с ножа, но в крайна сметка към това се прибягва само при краен недостиг на муниции. IGI си поставя за цел перфектното

планиране и изкусната екзекуция на врага. Е, не е като в побъркващо дългите фази на обмисляне в RAINBOW SIX. Разполагате със сателитна карта и бинокъл-трепач, който показва изключително детайлно целта и отчита разстоянието до нея. Както си му е редът, в началото естествено нямате идея какво трябва да направите, но предварителното обмисляне е задължително, ако не искате мисията ви да приключи преждевременно и неуспешно. Подобно на SWAT 3 и тук гушвате букетчето за около едно и половина, максимум две попадения на врага - можете да се наслаждавате в third-person изглед колко ефектно се тръшва на земята нашия агент. Едно от дразнещите неща в играта е, че това се случва прекалено често. И когато трябва да започвате една и съща мисия за сто и двайсти път, всяко поредно анимирано загиване (колкото и разнообразни да са те - но само за нашия герой; враговете си умират все по един и същ начин) предимно лази по нервите. Така че, преди да щурмувате в стил "Рамбо", не е лошо първо да погледнете общата предс-



тава за разположението на хората в сградите, която ви дава сателитната карта, за да изберете откъде е най-безопасно да нахлуете. Можете дори да забележите къде са камерите и да ги избегнете или опукате, за да не вдигнат аларма и половината военна база да скокне по петите ви. Желателно е да понаблюдавате редовните обиколки на пазачите и да си определите подходящия момент за решителното действие. Снайперите по кулите за наблюдение също могат да създадат проблеми, така че и те са доста нагоре в списъка с неща за изкарване извън строя. **Графиката не е** произведение на изкуството и може да изглежда разочароващо постна на фона на това, което виждаме напоследък на мониторите. Ако трябва да я определим с една думичка, то най-подходящата в случая е характеристиката "спартанска". Няма нищо излишно, нищо натруфено и нищо твърде ярко набиващо се в окото. Текстурите са добри, но доста зле "залепени една за друга" - димът се стеле примитивно и дърветата мязат отчайващо на двуизмерни. Въпреки това обаче играта си иска своето от машината и при всичко по-малко от P3/450 далечината на перспективата е твърде ограничена - недопустимо при такъв характер на геймплея. С това контрастират почти перфектните анимации на движенията. Както вече се наложи като стандарт, много е важно къде ще цъфнете противника - при попадение в крака, той започва да подскача на другия и се улавя за раната, при куршум в торса пазачите поставят ръце на ко-

рема и падат на колене преди да се тръшнат окончателно долу, а изстрелите в главата по традиция са фатални. Някои от враговете имат различно издръжливи брони по телата си, така че са необходими повечко изстрели, за да не ви създават нови неприятности занапред. **Из-**

вестна компенсация за безличната графика представляват огромните обширни области, в които можете да щъкате на воля и точно моделираните и добре балансирани оръжия. Пейзажите са толкова автентични, че по-

някога спонтанно изниква въпросът дали това не е някакъв туристически симулатор, особено при гледката от близкия връх. От любов към спорта имате възможност да хукнете по баири-

[+Плюсове+] добре моделирана балистика; страхотни анимации; атмосфера и напрежение; карта и бинокъл-чудо; [-Минуси-] скромна графика; трагично AI; личи си че INNERLOOP главно са се занимавали с авиосимулатори - на всяка крачка срещаме страхотни самолети, които само зяпаме отвън;

MG | PLATFORM: PC | RELASE: 12. / 2k | P/D: EIDOS / INNERLOOP
GENRE: TACTIC FPS | WWW: http://www.project-i-g-i.com

PROJECT IGI не може лесно да бъде оприличена на позната игра, доколкото не стои на никоя от крайностите - бруталните QUAKE 3 ARENA или UNREAL TOURNAMENT и тихичката противоположност RAINBOW SIX. Бихме могли евентуално да я сместим в представите си някъде между SWAT 3 и DELTA FORCE. Има доста място за тактика, но и бързината на рефлексите си казва тежката дума. Представете си и малко от атмосферата на GOLDENEYE и ще получите бегла идея за същността на играта...

Levi,s

те, но там няма какво друго да правите освен да зяпате природата. По втория пункт - пушкалата - има какво да се спомене. Куршумите например преминават през някои вещества (врати), докато в други (стени) се спират. Докато в повечето игри специфичната роля на всяко оръжие си остава повече на теория, тук кога и къде с какво играете наистина има голямо значение. Снайперите са предвидени за далечна употреба и ако искате да ги използвате на близки разстояния, трябва да сте просто безгрешни с мерника. Узитата са олекотени откъм мощности, но стават за наблизо, но с нарастване на разстоянието бързо намаляват точността и мощта им; за този случай по-под-

ходящ е АК-47, който до известна степен пробива и брони. **Управлението е типичното** за повечето FPS - клавиатура и мишка и тук думата си казват вашите рефлекси и най-вече натрупаният из подобни игри стаж. **Липсва изобщо възможност** за запазване в мисиите и така само на теория е допустимо да минете всичко от раз, закрепвайки и без друго малкото си здраве и опазвайки поне част от него до края. Мненията доста се различават доколко добра е тази идея. От една страна мина времето на бабешкото запазване преди влизане във всяка съмнителна стая. Но пък започването от самото начало на мисията, защото ни е улучил някой си отдалечен поне на 200 метра снайпер, също не е голям кеф. **Иначе играта не може** да се "похвали" подобно на множество други (също доста позакъснели със сроковете) с купища технически проблеми. Срещат се единствено странни графични форми и понякога липсва информация за обекти на картата, но определено няма голяма опасност да затриете всичките си успехи до момента заради някой глупав бъг. **Мисиите** (общо 12) не са прекалено дълги; веднъж като хванете цаката какво се иска от вас в ситуацията (и къде са им разположени снайперистите:)) можете да преминете всяка за около 35-40 минути. Е, ако ви гръмнат, поне знаете какво сте сбъркали и гледате да не го омажете пак, тъй като действието протича практически по същия начин. Само дето с всеки отнесен куршум усещате как все повече се изпотявате в очакването пак да се метнете някъде и отново да започнете отначало. Липсата на save увеличава, ако не друго, поне напрежението. И то как! **Ефектите** са добри и музиката се търпи, но невъзможността да се изключи малко нервира - може пък човек да не иска да я слуша, защо трябва задължително да му я натрапват? А и озвучаването на нашия герой-здравеняк с тънко гласче на интелигент май не е удар в десятката. **Негопустимото** разочарование в случая се нарича AI. Поне в началните нива пазачите си вървят по своите предварително начертани пътища и докато не откриете огън по тях, не им пука какво става наоколо. В престрелките те не се възползват от прикрития, дори да се намират под носовете им. На закрито е същото - стреляйте по някой и той ще стои като залепен на мястото и ще ви отвръща с огън, само когато си по-

даде физиономията иззад прикритието си. За капак на всичко навън те имат навика да притичват към вас, да спират и чак тогава да откриват огън - ако поради неочаквано проявена милост от вас все още не сте ги помлели и раздробили на повечко парчета. Точно това недомислено AI и графиката намаляват много от добрите впечатления на PROJECT IGI и не дават възможност за получаване на необходимото признание. А липсата на мултиплеър вече съвсем "скъсява" игралния живот на този продукт, който съвсем не го заслужава. Може и да греша, но се опасявам, че и след излизането на

произведението на INNERLOOP масово народът ще продължава да си играе HALF-LIFE и SOLDIER OF FORTUNE.

Cali

[+]Кратък преглед на арсенала на агент David Jones[+]
[+] Нож - само за отчаяни ситуации и още по-отчаяни действия; единствен плюс е, че не консумира муниции [+] Глок 17 - прилично оръжие за защита и закърпване на положението, но му липсва мощ [+] Колт Анаконда - друго практично пистолетче [+] Пустинен орел - пистолет номер 3 [+] Узи - по-добро в сравнение с предишните, но още има какво да се желае от огневата му мощ, добро на закрито [+] Mp5 sd3 - практично и многофункционално пушкало с удобна опция за zoom [+] АК-47 - любима играчка на повечето пазачи, става за "работа" на открито, но има доста силен откат, ефективно само на неголеми разстояния [+] M16 a2 - отлични мощности, има прикрепен отдолу гранатомет [+] SPAS 12 - шотгън, идеален за разчистване на помещения, но безнадежден навън [+] Jackhammer - още един шотгън [+] Драгунов - снайпер с невероятен zoom и още по-уникална огнева мощ [+] Гранати - дърпа се и се мята по-далечко, желателно е да не сте наблизо като каже "БУМ" [+] LAW 80 - гранатомет, единствена защита срещу танкове, безумно мощен

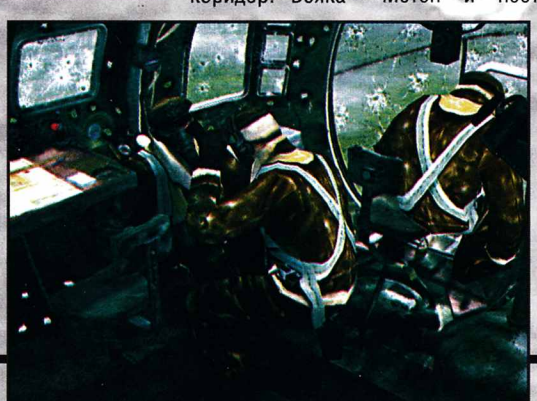
PC Win: '95 / '98/ DirectX 7.0a
MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 500 Mb HDD
OPT.: P III 800 , 128 Mb RAM, 8xCD, 16 Mb 3D Acc
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ

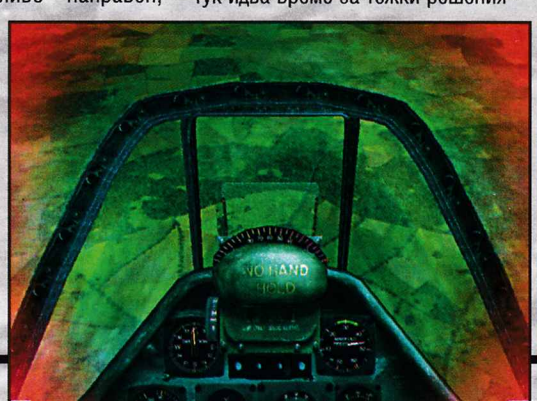
Оценка 8/10

THE MIGHTY EIGHTH е нещо повече от авиосимулатор - това е RPG, чието действие се развива на височина 20 000 фута. Тъй както COMMAND & CONQUER постави основите на RTS-жанра, B-17 пък е първият авиоадвенчър, който не е само поредица от мъгляво свързани помежду си мисии. Ключът към успеха е отборната игра; оцеляването в нея е пряко свързано със съвместната работа на целия десетчленен екипаж, поставен в екстремни условия. Важно е унищожаването на целите, но още по-важното, истинското предизвикателство е да се оцелее в последователността от 25 мисии.

Опасни дневни бомбардировки

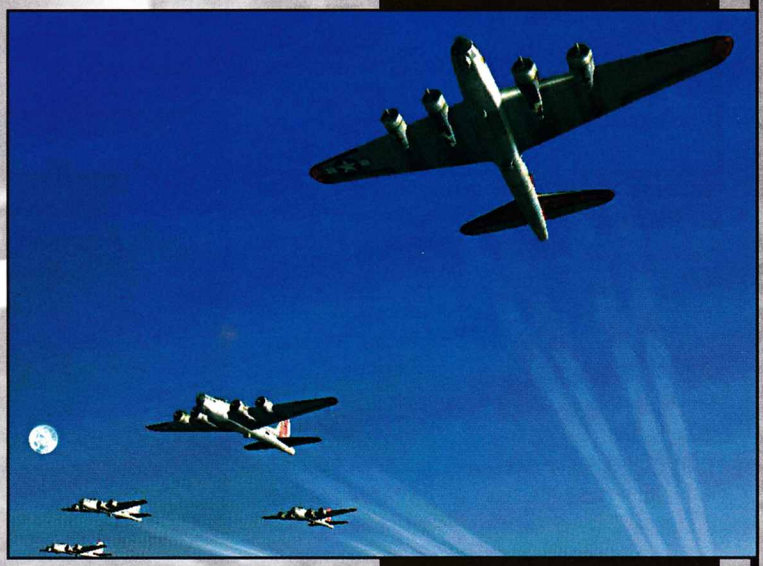
Ако не го знаете: B-17 е тип бомбардировач, поръчан и одобрен от военновъздушните сили на САЩ. Името Flying Fortress (летяща крепост) подсказва назначението и надеждността на самолета. The Mighty Eighth е осми военновъздушен отряд на американската армия. Именно тези авиатори през Втората световна война получили задачата да унищожават цели в Северна Европа чрез всекидневни бомбардировки. Операциите се извършвали посред бял ден - дневната светлина означавала по-голяма точност при хвърлянето на бомбите, но и по-висок риск от противовъздушната отбрана и прехващачите на врага. И ето че сега, повече от половин век по-късно, имаме да вършим същото: да избягваме чуждия огън и да рушим на воля. **За да сте по-наясно как се борави с играта,** желателно е да прочетете наръчник от 148 страници и да преминете тренировъчните мисии. Управлението на този самолет изисква доста внимание, въпреки че B-17 е прословут със способността си да понася поражения - това много ясно се вижда в мисията Limping Home, където трябва вие и вашият екипаж да се доберете до своята база със самолет, който е направен меко казано на решето. **B-17 може да се похвали с впечатляваща огнева мощ,** която е повече от необходима, за да имате шанс срещу германското Луфтвафе. Отборното (компютърно) AI е на прилично ниво, но най-сигурният начин да повишите ефективността му е да поемете лично (ръчно) управлението на оръдията. По-мързеливите могат да стоят и да гледат без да пипнат нищо по време на цялата игра, но не това е целта. Истината е да вземете всичко в собствените си ръце. Колкото повече време прекарвате с някой от членовете на екипажа, толкова по-добър става той. "Прескачането" от едно на друго място в самолета е лесно - чрез pop-out менютата в десния край на екрана или чрез числата. Когато пък врага наближи, бутонът на джойстика автоматично ви поставя на мястото на артилериста за поредната доза екшън. Която пък от своя страна не е детска играчка. Изгледът е доста ограничен, а наоколо има средно 11 приятелски самолета. Добавете трясъка от оръдията, грохота на двигателите и на практика се получава повече от оглушително-стресираща атмосфера. **Всяка мисия започва в авиовъздушна база,** която по същество представлява група от 4 стаи, свързани помежду си с коридор. Всяка от тях е предварително рендирана в 2D. Офисът на водача на ескадрона служи за хранилище на информация - тук са медицинските и историческите файлове на авиаторите и ескадроните. В стаята за брифинг ви четат конско преди и след мисията; в офиса на командира на бомбардировача - достъпен само при игра в историческата кампания - получавате горе-долу същата информация както в този на водача на ескадрона. В стаята за операциите пада най-големият екшън - там се планират мисиите (поставят се waypoint-и, определят се височини на трасетата, първични, вторични и третични мисии). Всичко това става адски лесно чрез малките триизмерни модели на картата. Интерфейсът е добре изчистен и пестеливо направен, включвайки само най-необходимото. **B-17 ви дава възможност да поемете ролята на всеки от десетте члена на екипажа,** намиращи се на борда. Можете да контролирате директно пилота, втория пилот (за какъв ли дявол?), навигатора, радиста, артилериста... Работното място на всеки от тях е рендирано по уникален начин, а анимирани триизмерни фигури представляват екипажа ви. Можете да им раздавате заповеди да товарят муниции, да оказват първа помощ на ранени колеги, дори да обслужват чужди работни места. **За ориентацията си в пространството имате на разположение 3D карта при навигатора,** в която може да zoom-вате и после да излизате извън самолета и да си набелязвате ориентири като реки, брегови линии и пътища. Да не пропуснем и факта, че бомбардировъчните рейдове от Англия изискват преминаването на около 1000 мили до мястото на битката на континента, така че опциите за компресиране и директно прескачане на време са безценни. **Противникът е в състояние да надупчи освен самолета ви,** но и екипажа вътре в него. Чуете ли вика "man down", не е зле да помогнете на човека (превключвате на вътрешен изглед и десен клик върху него). Както във всичко останало, така и тук идва време за тежки решения -





PLATFORM: PC | RELASE: 15.12. / 2k | P/D: HASBRO INTERACTIVE / WAYWARD STUDIOS
GENRE: SIMULATION | WWW: http://www.b17flyingfortress.com

най-вече в моменти на напечен пердах, когато сте засипани от отчаяни викове по радиото. **Ако оцелеете при преминаването през вражеската противовъздушна артилерия и чуждите изтребители,** идва ред да обърнете внимание на основната цел - пускането на бомби на подходящи местенца. Включвате Norden bombsight-a, който насочва към целта, управлява самолета до нея и дори освобождава бомбите. Не ви остава нищо друго, освен да му ръкопляскате. Да, ама не става точно така. Например при по-сгъстена облачност или хвърчащи наоколо зенитни снаряди не бива да разчитате на нищо друго освен на собствените си здрави нерви. Уцелите ли, което трябва, наградата ви са впечатляващи фойерверки. След това ви чака завръщане към дома - по възможност без много-много неприятни срещи от третия вид и с благопожелания самолетът да остане цял при кацането..**Вероятно звучи сложно,** но майката му е да свикнете веднъж с купищата комбинации от клавиши; само заради удоволствието да пилотирате това произведение на науката и техниката на Боинг и да си поиграете малко с оръдията си струва, и още как! **На който едно самолетче му е малко,** може да управлява и планира операциите на цял ескадрон от 6 бомбардировача в Squadron Commander кампанията. Там има възможност за "посещение" на всеки един самолет, освен на вашите бомбардировачи. Във външния изглед избирате от меню желания самолет - ескортиращ или вражески и скачате вътре в него. Само някои от имената са P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang, а от германска страна Me-109, FW-190 и Me-262 - все легенди от времето на Втората световна война. **Към интензивния си геймплей B-17 връзва и забележителен енджин,** който рендира обектите и терена в едно невероятно ниво на детайлност. Пейзажът е направо уникален - динамично генериран до разделителна способност 20 см на пиксел. Както се кълнат производителите, всеки път и всяка рекичка отговарят на действителните по това време. Други техни обещания са за дигитално записани звуци от истински B-17 - едва ли някой може да ги опровергае, още повече че цялостният ефект е доста добър. Моделите на самолетите не са толкова реалистични както в COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2, но пробушеният от всякъде, едва кретащ към дома бомбардировач е наистина внушителна гледка. Вътрешността на самолетите е изрисувана перфектно - до всеки нит, кабел и дори до последното петно от смазка; най-забавно е, когато са ви оплескани прозорците с масло. Когато пък се разлетят куршумите, наоколо масирано се появяват дупки, през които може да се наслаждавате на близките облачета. **Спокойно можем да кажем, че това е една от най-добрите авиосимулации,** на които сме ставали свидетели в последно време. На съответната цена, разбира се. Преди да погледнете системните изисквания, седнете или поне поемете дълбоко въздух. **Мултиплеърът е предвиден за бая народ,** но ако все пак успеете да си намерите поне 9 достатъчно запалени приятелчета, може всеки да поеме по една работна станция на B-17 и да си направите напълно човешки (с всичките предимства и недостатъци, произхождащи от това) екипаж. **Ако сте решили да изпробвате B-17 FLYING FORTRESS 2,** като нищо ще се окаже, че е дошло крайно време за дълго отлагания ъпгрейд на паметта: за съжаление минимумът от 128Mb RAM е крайно недостатъчен; поне 196+ е това, което ви трябва. Просто не можете да си позволите досадните забавяния, щом станат повечко на брой изтребителите или превключвате гледната точка. Ако компютърът ви го понесе, давайте смело напред и бой по врага. **И сега познайте на кое идва ред - дребни,** дразнещи и неизбежни, те винаги са на линия и от тях практически няма отърване почти без изключения при всички нови пресрочили сроковете игри. Мда, отгатнахте. И тук има бъгове, и то доста. На www.bombs-away.net и www.steviek. demon.co.uk има решения и предложения относно някои от проблемите, които са примерно често срещания CTD (crash-to-desktop), "замръзвания", насечена графика, изчезващи по свое усмотрение звуци. Стандартното решение би трябвало да бъде увеличаване на мястото на харддиска, предвидено за swap file. Но разбира се, никой не гарантира, че ще помогне.



THE MIGHTY EIGHTH е необикновен авиосимулатор с привкус на здраво управление на човешки и технически ресурси. Вие решавате кога коя от всички функции (и кой самолет - управлението на ескортиращите изтребители е не помалко предизвикателство, макар че там нивото на реализъм не е толкова изострено) ще поемете. Във вашите ръце е съдбата на вашата "летяща крепост", на цяла ескадрила бомбардировачи и дори изхода на една световна война. Така че, летете внимателно и хвърляйте по едно око назад, защото врагът има навика да се появява, когато най-малко го очаквате...

Cali

PC Win: '95 / '98 / 'ME / DirectX 7
MIN.: P II 300, 128 Mb RAM, 8xCD, 700 Mb HDD, 8MB 3D Acc.
OPT.: P II 400 , 256 Mb RAM, 700 Gb HDD, 16 MB 3D Acc.
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

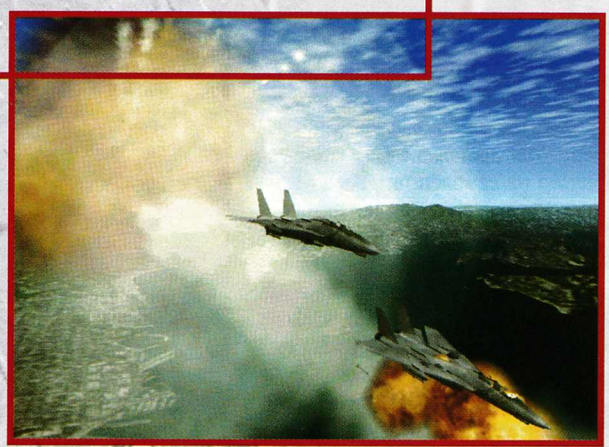
Оценка 8.5/10

PLATFORM: PC | RELASE: N/A | P/D: TALONSOFT / MISSION STUDIOS
GENRE: FLIGHT SIMULATION | WWW: http:// N/A

JETFIGHTER IV
FORTRESS AMERICA

Нестабилна и много бъгава

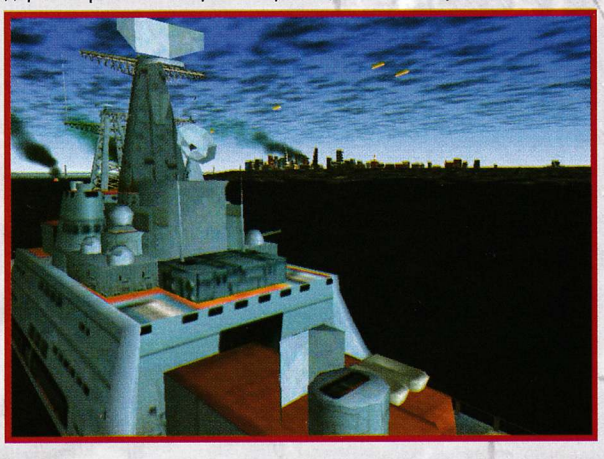
Първите три JetFighter-игри успяха да запазят кътче в нашите геймърски сърца, защото съчетаваха забавна въздушна битка със много добри скорости. **JET FIGHTER 4** се опитва да продължи традицията в аркадните екшън-игри, като предоставя по-смекчен реализъм и солидна графика. За съжаление, тази игра е пълна с бъгове, които трябваше да бъдат отстранени преди много време. Това, което излезе напоследък, решава част от проблемите, но далече не всичко от тях. Към това прибавете и факта, че пред вас стои игра, която не предлага нищо драматично ново в сравнение с предшествениците си и ще получите картинката - игра, която ви е твърде позната, а на всичко отгоре е и нестабилна.

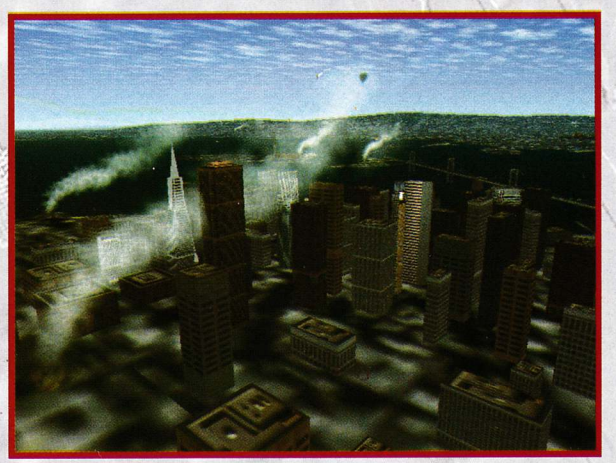


Не, ама наистина тази игра е много бъгава - при това опитвах на три системи. На две от тях въобще не ставаше, едната версия ме изритваше обратно в десктопа в края на всяка мисия или пък ме "заключваше" (lock up) всеки път, когато проверях разположението по картата. Другата версия пък не можеше да разпознае извършените задачи и ме "форсираше" да изляза от мисиите, които наистина бяха завършени. Ако инсталирате играта два пъти наново, това ще отстрани проблема, но кой, по дяволите, ще си играе да реинсталира игра на два диска (един за играта, един за hi-res scenery)? **Все пак на едната конфигурация успях да видя играта да върви по-гладко,** макар тук-там да се прокрадваха малки бъгчета. Слава богу, те не бяха ча-а-а-к толкова досадни! Ами например всеки път играта спираше да рисува графиката на част от земята, при което се получаваше следното - рязък контраст между кафеникаво-зеленикавата земя от едната страна и сиво-белите не текстурирани полигони от другата страна. При рестартиране на мисията проблемът се отстранява. Да, но това беше само първият бъг. Намират се и други шашави бъгове. Недосегаеми самолетоносачи да речем - когато се опиташ да се приземиш върху тях, те някак си се изплъзват. Или пък някои от нещата, които трябва да бомбардираш в една мисия - докато се добереш до тях, за да ги бомбардираш, те вече са унищожени. Странно, стават чудеса! **Ако успееш обаче да накараш играта да върви гладко,** откриваш, че въпреки всичко JET FIGHTER 4 е поне толкова забавна, колкото и предишните три игри, макар че аз лично бих предпочел някаква нова вариация на темата. За какво ставаше въпрос? Разказва се за бъдеща Америка, която е застрашена от някаква дяволска заплаха, така че ти и твоя съ-пилот трябва да облитате Сан Франциско и околностите му, за да преследвате и избивате дяволските сили. **Вашият изтребител модел JFIV е лек тип.** Разбира се, със сигурност не можеш да ореш земята с него, а се надяваш на неговата маневреност, за да можеш да оцеляваш (нещо а ла Crimson Skies). Пилотите аматьори обаче няма защо да се притесняват от такива неща като бръснещ вятър например. Има много малко характеристики, които да могат да бъдат включвани и заключвани на екраните за опции. Сред малкото такива са например червени изходи или слънчев блясък. **Като цяло играта е в границите на забавния екшън,** но не се прекалява с хипер реалистични физични ефекти. **JET FIGHTER 4 може да се играе основно по три начина:** постоянен екшън (Instant action), акция (campaign) и мултиплеър. Първият начин ти позволява както да преследваш бързо враговете, така и просто да се рееш над пейзажа. Вторият начин, Campaign mode, на който може би ще се спрат повечето играчи, започва с 11 посредствени сцени на обучение, които дават някаква идея за това как се лети, атакува и приземява, но това обучение не може да се нарече задълбочено в никакъв случай. Истинската акция в JF 4, както и в предишните JF-игри, е ограничена до района на

залива Сан Франциско и в нея участват играчи, които се бият срещу руско-китайска коалиция. Последният начин, мултиплеърът, позволява само обикновен deathmatch в небесата. Няма поддръжка за co-op play през втория начин (campaign mode), нито пък една-единствена опция за колективна игра и deathmatch. През LAN-връзката мултиплеърът върви много добре, но може да се очакват смущения при модемна 33.3 dial-up връзка. Което не е голяма беда, като се имат предвид ограничените мултиплеърни опции. **Визуално JET FIGHTER 4 има отличен вид,** особено местата в центъра на Сан Франциско. Както при всички летателно-симулационни игри, колкото повече се приближаваш към земята, толкова по-зле изглеждат пикселите. При височина над 5000 метра обаче, JF 4 превъзхожда другите игри графично. Към играта има също и диск за висока разделителна способност, което изисква вашата JFIV-директория да глътне 1.5GB без особено да подобри пейзажа. Възможността за висока разделителна способност влияе само върху локалния пейзаж, но прави твърде малко за подобряване на графиката на разстояние. **Като цяло JET FIGHTER 4 е забавна,** но просто не е достатъчно стабилна, нито пък достатъчно хубава, за да ви я препоръчам. Тя дори не поддържа ефекти за обратна връзка, които са просто задължителни в съвременните летателни симулационни игри. Според мен тази игра, със своите бъгове и липса на реален мултиплеър, трябваше да отлежи още поне няколко месеца.

Voodoo Man





PC Win: '95 / '98

MIN.: P II 233, 48 Mb RAM, 2xCD, 600 Mb HDD, Direct X

OPT.: P II 400, 64 Mb RAM, 12xCD, 1.6 Gb HDD

Ускорител: 3D accelerator; Мултиплеър: НЕ

Оценка 6/10

OLYMP HOTEL

ПРЕДЛОЧИТАНИЯТ ХОТЕЛ В БОРОВЕЦ!!!

• 144 СТАИ + АПАРТАМЕНТА
• ЗАКРИТ ПЛУВЕН БАСЕЙН
• СПОРТНА ЗАЛА - ФУТБОЛ, ТЕНИС, ТЕНИС НА МАСА, СТРИЙТБОЛ И ХАНДБАЛ
• САУНА
• СОЛАРИУМ
• ХИДРОМАСАЖ

ДВОЙНА СТАЯ /НОЩУВКА, ЗАКУСКА, БАСЕЙН/ ОТ 48 ЛВ
ПАНСИОНАТ 3 ДНИ /НОЩУВКА, ЗАКУСКА, ВЕЧЕРЯ, ФИТНЕС/ ОТ 93 ЛВ

!!! С ТОЗИ ТАЛОН
10% - НАМАЛЕНИЕ

!!! 3 + 3 = 7 !!!

ЗА КОНТАКТИ:
ТЕЛЕФОН: 07128 641,572
ФАКС: 07128 642
E-MAIL: olymp1@infotel.bg

PLATFORM: PC, MAC | RELASE: N/A | P/D: INTERPALY / TALDREN
GENRE: STRATEGY | WWW: http://www.interplay.com/sfcommand/sfc2

Сто нива! 100! Сто!

С невероятна скорост започва да се размива границата между филмите и игрите, посветени на сагата Star Trek. За геймъра, естествено, ST-игрите определено са по-интересни - вместо пасивно да гледа същите герои на телевизионния екран, той сам определя какво да става, кой да губи и кой да печели.

STAR TREK
STARFLEET COMMAND®
VOLUME II
EMPIRES AT WAR™

Няма начин да няма смесени чувства относно StarTrek-игрите. Дори фактът, че те вече са над 20 на брой, говори сам по себе си - явно между тях има и хубави, и лоши заглавия. За съжаление калпавите са повече, което си е за яко псуване като се има предвид колко фенове има филмовият сериал. Типичен пример за некачествено изпълнение е STAR TREK: NEW WORLDS (виж MG #26). Сътворяването й е поверено на BINARY ASYLUM и може би затова играта е толкова слаба. Тогава си мислех, че тя е последното заглавие от поредицата Star Trek, което ще попадне в ръцете ми и върху което ще си изкарвам яда. Животът обаче е препълнен с изненади и ето ме отново пред игра от такъв тип. В началото, адски скептично настроен, ми се въртеше мисълта, че единственото, което мога да кажа за нея, е само някоя псувня. Обаче... О, чудо! То стана! Видях StarTrek-заглавие, което си заслужава парите и времето, прекарано пред монитора. **Колкото и да е странно, става дума за STAR TREK STARFLEET COMMAND 2.** Който е играл първата й част, сигурно не е бил трогнат от нищо. Много различен обаче е случаят сега. Тук спокойно може да се говори за хит или хайде, ако не за хит, то поне за адски силно заглавие. Сензационно е дори изявлението на INTERPLAY, че интересът към играта е далеч над онова, което са очаквали. Абсолютно резонно е - просто играта я бива и няма какво да си кривим душите. За малкото време, откакто е на пазара, са продадени над 240 000 (ЛЕГАЛНИ) копия от нея. За съжаление именно след това официално съобщение в сайта се мъдри информация за открити вече бъгове в сейфването, но авто-

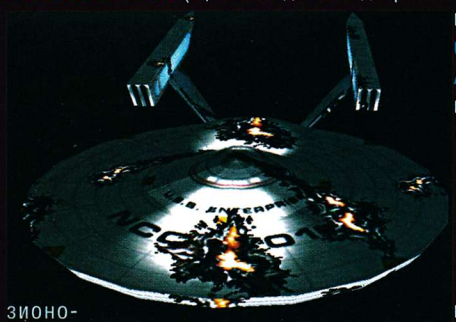
рите обещават бързо да се намесят и да пуснат кръпки за грешките си. Но стига ви толкова странична информация, ами я да навлезем в самата игра. **Първото впечатление, ако сте играли първата част на из-**

рата: повечето промени в графичен план са козметични, а само няколко - генерални. Това обаче е само от пръв поглед, а мнението ви няма как да не се промени, ако продължите да играете. В случай, че за пръв път сте със StarTrek-игра, мигом се питате: защо толкова ги оплюват, какво толкова лошо има? И двете групи геймъри обаче ще обединят мненията си в едно, а именно че SFC е много лицеприятна игра. Промените не са главно в графичен план, макар че и там не са малко. Изцяло друг е геймплеят. Няма я сковаността като в другите подобни игри. От традиционното интро, обясняващо какво точно става и на чия страна се сражавате, този път дори неподготвен човек, който е гледал най-много една-две серии на филма, разбира ясно и точно за какво става въпрос. А въпросът е прост и вечен - борба между

добро и лошо! Обаче може да се играе и от страната на лошите, които всъщност не са лоши, а просто защитават своите идеи! **Ако някой не е играл такава игра досега, задължително е да мине през тренировъчната програма,** за да разбере донякъде как да управлява кораба си. Предупреждавам: всяко копче на клавиатурата служи за нещо. Имате възможност да командвате всичко. Движението на кораба и оръжията, с които той разполага, са сред най-елементарните неща, за които носите отговорност, макар и да са най-често употребяваните. Повечко пот трябва да хвърлите обаче, за да понаучите и други трикове. Това все пак е голям боен кораб с многоброен екипаж, а вие сте му командир. Няма нужда да играете само с кораба, който е най-

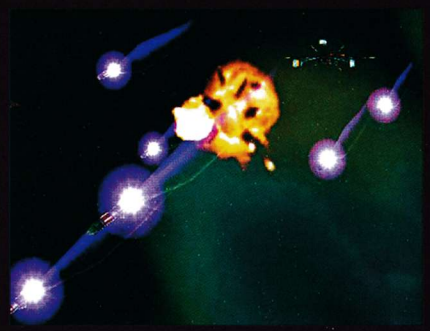
известен във филма (NCC). Разполагате с още 17, т.е. общата бройка на космическите кораби е 18. Това е шашваща бройка, само че между различните кораби няма кой знае какви разлики, освен, разбира се, в графично отношение. И добре, че е така - ако имаше разлики в управлението им например, това щеше да е най-трудната игра, която можете да си представите. Най-добре е както си е сега! Не ме упреквайте за малодушие - като говоря за 18 кораба, имам предвид само главните. Просто физически е невъзможно да се преброят останалите, ако не се пре

въртят всичките раси, заложени в играта. Корабите се появяват постепенно, но не всички в първото ниво. И са адски много! И се използват непрекъснато, т.е. не са слагани за запълване на дупки - от тях наистина има нужда. **Познавачите на филмовата сага могат да открият тук две раси, които са им непознати.** Това са Interstellar concordium и Mirak star league. Втората е особено интересна, защото "същества" много приличат на кучета и наглед будят по-скоро смях. Но трябва много да се внимава именно с тях, защото комичният вид не им пречи да са сред най-опасните ви противници. **Направо не е вярване, но нивата в STARFLEET COMMAND 2.2 общо са около 100!** (Ще ми се да ви видя фи-



зионо-
миите, когато
проумеете това:)). Сещате се, че не съм ги играл всичките, иначе тази рецензия щеше да излезе някъде през юни. Но е ясно, нали: играта гарантира стотици часове забава. И нещо повече! В това заглавие определено трябва да се мисли повечко, но и бързината е от значение. Старите пушки ще прекарат малко по-малко време зад тази игра, защото от самото начало знаят какво да правят. Другите обаче ни очаква огромно уплътняване на времето. Няма да остане място дори за ядене, но нали сме геймъри - ще се жертваме. Докопате ли тази игра, светът трябва да забрави за малко за вашето съществуване. Тя поглъща изцяло, а ако сте фен и на филма направо се разтичате от кеф по клавиатурата. **Геймплеят е неповторим, безупречен и заслужаващ уважение.** Нито труден, нито лесен. По отношение на дължина на нивата той омита с гръм и трясък всички останали сред StarTrek-игрите. Графиката също е супер - всичко е типтоп. Единствените ми съмнения са за шаренията по корабите, но авторите имат своя логика: нали трябва все пак да различаваме противниците си. Менютата изглеждат превъзходно. Проблясъците от оръжията също

заслужават само суперлативи. Трайно хубаво впечатление оставя играта с това, че щом един кораб претърпи някакви повреди, те ясно и точно се забелязват (вижте скрийншотовете към статията). Всеки изстрел по кораба ви причинява уникална повреда, която друго оръжие не може да създаде. Не ви пожелавам да надупчат вашия кораб само и само да се убедите в думите ми. По-добре се постарайте и поразкрасете малко противниците си. **В други подобни игри съществува проблем, изцяло свързан с камерата**, нейното разположение и близостта, на която се намира. В SFC това въобще не е така - дори по-скоро е удоволствие. За малко направо се чувстваш като телевизионен режисьор, който разполага с десетина камери и решава откъде да гледа събитието. Да се играе тази игра само с една камера наистина е мъчение. Най-добър и най-ползотворен е ефектът, когато в течение на самото действие постепенно сменяш камерите. За предвижване най-лесна и приятна е една гледа точка, друга за атака на чужд кораб, а за извършване на други дейности по кораба - трета. Едно от слабите места на играта е звукът, и то не за друго, а просто защото липсва като цяло. Жалките експлозии и шумът на счупено въобще не са онова, което геймърът очаква. Музиката никаква я няма. Може и да я има на едно-две места, но е толкова тиха и



незабележима, че не прави впечатление на никой. **Накрая съм и със сигурност твърдя: това е най-добрата StarTrek-игра, която е излизала досега!** Тя е пример как една игра може да надскочи филмовия си прототип и да даде нещичко в повече.

Svetlinko

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P 300MMX 32 Mb RAM
OPT.: P III 400 , 128 Mb RAM
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА

Оценка 9/10

ГОЛЯМА РАЗПРОДАЖБА
на
КОМПЮТРИ !!!

IBM, COMPAQ, SIEMENS
(ГАРАНЦИЯ 9 МЕСЕЦА)

1.МОЕТО ПЪРВО PC
i386/2-4MB/ 40-80MB/ KBD/ MOUSE
ИДЕАЛНО ЗА DOS, WIN3.11, GAMES
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $27

2.КОМПЮТЪРЧЕ ЗА УЧЕБНИ ЦЕЛИ
i486/ 4-8MB/ 80-200MB/ KBD/ MOUSE/ SOUND
ИДЕАЛНО ЗА LINOX, WIN 3.11/ 95, GAMES
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $36 -$45

3.PC ЗА ФАКТУРИРАНЕ ИЛИ СКЛАД
i486/ 12-20MB/200-500MB/ KBD/ MOUSE
ИДЕАЛНО ЗА WIN 3.11/ 95, СКЛАД, БАЗИ ДАННИ
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $45 -$56

4.PC ЗА БЕДЕН ОФИС
i486/ 12-20MB/200-500MB/ KBD/ MOUSE/ LAN (MODEM)
ИДЕАЛНО ЗА WIN 95, WORD, EXCEL, INTERNET
ЦЕНА-ПОДАРЪК: $45 -$56

5.УНВЕРСАЛНО PC
PENTIUM 133-233/ 16-32MB/ 1GB/ KBD/ MOUSE/ CD-ROM/ AUDIO
ИДЕАЛНО ЗА WIN 95/98, И ВСИЧКО ОСТАНАЛО
ЦЕНА: $198

6. PC ЗА МУЛТИМЕДИЯ И ИНТЕРНЕТ
PENTIUM II- 300-466/ 32-64MB/ 3-10GB/ CD-ROM/ AUDIO/ MODEM
ИДЕАЛНО ЗА КАКВОТО ВИ ХРУМНЕ
ЦЕНА: $369

7. GAME STATION - 1
PENTIUM II- 300-466/ 32-64MB/ 3-10GB/ CD-ROM/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА "GAMING"
ЦЕНА: $360

7. GAME STATION - 2
PENTIUM II- 300-466/ 32-64MB/ 10-15GB/ CD-ROM/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА ЯК "GAMING"
ЦЕНА: $450

8. GAME STATION - 3
PENTIUM II- 466-600/ 64-128MB/ 10-15GB/ CD-ROM/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА ЯК "GAMING" ДО ПОБЪРКВАНЕ
ЦЕНА: $630

9. PC - МЕЧТА
PENTIUM III- 700-1GHz/ 128MB/ 20-40GB/ DVD/ AUDIO/ 3Dfx
ИДЕАЛНО ЗА МАНЯЦИ
ЦЕНА: $999

ДОПЪЛНЕНИЯ КЪМ СИСТЕМИТЕ:

MONITOR 12" S-VGA MONO	$9
MONITOR 14" VGA COLOR	$36
MONITOR 14" S-VGA COLOR	$45
MONITOR 15" S-VGA COLOR DIGITAL	$90
MONITOR 17" S-VGA COLOR DIGITAL	$189
PRINTER IBM PROPRINTER III / CYR SUPPORT	$36
PRINTER 136 COL / IBM/ CPF/ STAR/ EPSON	$54
PRINTER CANON BJC 1000 COLOR	$59
MODEM 19.2K DATA, FAX, VOYCE, EXTERNAL	$18
MODEM 33.6K DATA, FAX, VOYCE, EXTERNAL	$45
MODEM 56K DATA, FAX, VOYCE, EXTERNAL	$54
UPS 600 VA APC	$90

ЗА ПОРЪЧКИ : (02) / 43 86 93
088 / 729 297 DArT Co. Ltd.

Дз-ъ-ъ-ъ-н. Туп, туп!
(вратата се отваря)

– Какво желаете, драги ми господине?
– Ими, ъ-ъ-ъ, аз почиствам килими. И мога да почистя тези мръсни селскостопански животни от вашия килим!
– Но това не са животни, това са нашите деца!
– Ъ-ъ-ъ, ами тогава аз съм учител по пиано и мога да ги науча да, ъ-ъ-ъ, пиянисват.
– Но ние нямаме пиано.
– Е, м-и-и-и, тогава-а-а-а. Да! Да ви се представя, кептън Бът'с пайрат на вашите услуги. Ще науча вашите мамини синчета да бъдат истински пирати. Ще направя от тези желирани деца твърди като скала мъже, готови да поемат с отворени обятия всяка несгода, която може да им предложи светът! Х-м-м, в офертата включвам и момичето.

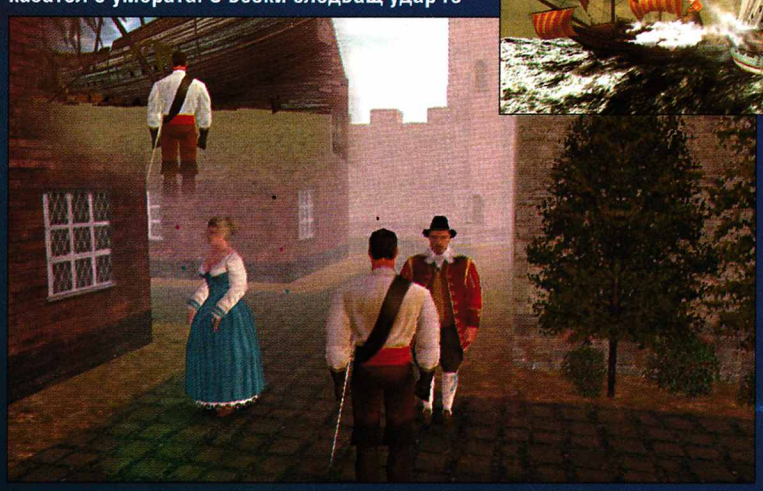
Ти, каперът!
Sea Dogs

Ако след подобен диалог все още някой не е разбрал за какво става дума в SEADOGS, ще го кажа по-ясно. Насреща е най-добрата пиратска симулация с елементи на RPG, излизала досега на пазара. Тази игра ви дава възможността да се превъплътите в ролята на капер, флибустиер, морски разбойник, подкрепян тихомълком от разни корони да безчинства сред широките водни простори. Вие сте страшилището на Седемте морета, прозрението на всички пирати и защитникът на доброто:-(или, ако сте по-миролюбив, тъпият и страхлив търговец, който постоянно трепери за стоката си. Накъсо, SEADOGS си заслужава парите, а надълго - четете надолу. Историята стои общо взето по следния начин. Мечтата на невръстния ни герой Николас Шарп е да стане капитан на кораб, с който да плава из моретата и да посещава непознати земи. Когато поотраства малко и е в състояние да изпълни тази си мечта, за негова изненада майка му не само не го спира, ами дори му съобщава една семейна тайна. Някога, преди много години, когато бащата на Николас напуска жена си й оставя три неща: въпросният Николас, един медальон и заръката, ако нашият герой някога реши да хване пътя (разбирай морето), тя да го пусне да върви по дяволите. Така и става, но още при първата си задача младият ентусиаст е пресрещнат от испански галеон. Битката е кратка и брутална. Николас попада в плен. След престой в затвора и един задружен план за бягство (познайте, кой е инициаторът), Ники успява да се измъкне. Със задигнатия от него малък кораб той се добира до първия английски остров. Оттам започва и приключението ви. За сюжета нататък ще ви кажа само, че още на втория остров разбирате нещо много важно - баща ви е бил свиреп пират, който според легендите е скрил някъде огромно съкровище. Първата изненада при пускането на играта е, че камерата е в трето лице - докато сте в някой град, така ръководите героя си. Можете да говорите с всеки. Правете го, защото заедно с полезната информация NPC-тата ви дават и куести, които носят благинки и опит. Тук му е мястото да вметна нещо за RPG-елементите. Героят ви може да качи една дузина нива на опит. Те се броят отзад напред, т.е. започвате 12 level и трябва да стигнете първи. Това не е прищявка, а има пряко отношение към играта. В началото не ви се полага да управлявате нещо повече от кораби, приличащи по-скоро на рибарски лодки, но колкото по-опитен ставате, до толкова по-добри плавателни съдове получавате достъп. Нещо повече, с всяко вдигнато ниво опит придобивате по три точки, които можете да разпределите между няколко показателя като: плаване, търговия, поправка (много пари се пестят така, ама все се намира нещо по-добро, на което да дадеш точка), зареждане на оръдията, насочване на оръдията, вземане на абордаж, бой и т.н. Тези показатели се повишават и чрез наемането на определени хора. Докторът, естествено, ви вдига медицината, а дърводелецът - поправката. Помощник-капитанът повишава атакуващите способности на екипажа. Боцманът помага при управлението. Главният артилерист се занимава с оръдията. Ако пък обичате да търгувате, наемате ковчежник, който е много печен при сключването на сделките. Такива персонажи се мяркат и по улиците, но по-често кротко си седят в кръчмите, наливайки се с бира или евтин ром:). Само да ви кажа - първият, когото срещате, е артилерист без никакви други лоши качества, освен че е сляп. Добро начало, а? Освен всичко друго, нуждаете се и от редови екипаж. Моряци, търсещи работа, винаги се намират в някоя кръчма. Просто цъкате F1, после от менюто с наличния състав избирате hire и готово. Друга особеност в SEADOGS е, че разполагате с два инвентара. Първият е личният на Николас, в който могат да се слагат/вадят неща само в специални ситуации. Вторият инвентар е корабният. Чрез него винаги сте наясно какъв товар имате на борда в момента. Притежавате и бордови дневник - една наистина безценна вещ, тъй като в него се записва всичко важно, което ви е нужно по време на играта. Сега, когато вече всичко е готово, можем да отплаваме (най-после!). По морето се пътува чрез карта и по начин, приличащ много на този от FALLOUT. В началото имате разкрити два-три града, но по-сетне посещавате и много, много други места. Още при първото си излизане в открито море разбирате, че не сте самотни. Буквално навсякъде гъмжи от кораби. Няма да минете и едно пътуване, без поне на два пъти да ви срещне някой. Страните, чиито кораби кръстосват тази част на Атлантика, са: Англия - вашите хора (поне в началото); Франция - те са неутрални, но можете да се при-

PLATFORM: PC | RELASE: 27.11. / 2k | P/D: BETHESDA / AKELLA CORP.
GENRE: ADVENTURE/RPG | WWW: http://www.akella.com/seadogs

съединете към тях; Испания - тя воюва с англичаните и е сред най-сериозните ви проблеми.(По-нататък в играта имате шанс да се присъедините и към испанците, но само след "скромно" заплащане, с което да изкупите предишните си прегрешения към тях.) Покрай Великите сили, разбира се, се натъквате на пирати, които не подбират жертвите и ви нападат, независимо от коя страна плавате. Попътно срещате търговски, леки, тежки, товарни, бойни и изобщо всякакви видове кораби. Шапка им свалям (капутка, само такава имам в момента) на момчетата от AKELLA CORP за разнообразието, което предлагат - 30-40 различни плавателни съда! Като напреднете малко в играта и станете по-известен, някои капитани пожелават да се присъединят към вас. Винаги ги приемайте; тяхната помощ в битките е неоценима! Те са доста интелигентни и няма да ви спретнат неприятни ситуации, като да речем стрелба към врага през вас. Пък имате и команди, с които да контролирате техните действия. Щом срещнете някой кораб, например търговски, решавате да го оберете. Стреляте два-три пъти по него с топовете си, приближавате се и го вземате на абордаж. Битките се провеждат по доста интересен и сполучлив начин. Вашият герой със сабя в ръка застава срещу противниковия капитан, който (ах, каква изненада;)) също носи сабя. Двамата започвате дуел. Хитрото тук е, че кръвта е равна на големината на екипажа на съответния кораб. Това премахва всякакви усуквания да превземете 300-членен испански галеон с вашата рибарска лодка и 40 фиркани моряка. Друг важен показател е умората. С всеки следващ удар геройт ви запада все повече, а ако показателят стигне нулата въобще престава да се бие и стои на място, пулейки се срещу противника, който весело го кълца със своята сабя. За да повишите издръжливостта си, слагайте точки в boarding. Но не и преди да си намерите свестен (т.е. голям и с големи оръдия) кораб! Тъй като все ще се намери някой да се изпробва по бързата процедура, ето ви няколко съвета за оръжията. Знайте първо, че всеки кораб има три основни показателя: палуба, екипаж и корпус. Съобразявайте се какво ще разрушавате в зависимост от вашите намерения (абордаж, потапяне, смяна на превозните средства и т.н.). Можете да зареждате оръдията си с четири вида боеприпаси. Обикновените класически гюллета са универсални, макар и да не блестят с нещо особено. Сачмите с големина на гроздови зърна са идеални за прочистване на противниковия екипаж. Третият вид муниции са нещо като полусфери, свързани помежду си с метален прът и правят палубата на противника на швейцарско сирене. Последният вид са бомбите, които са и най-доброто оръжие, особено ако обичате бруталността и целта ви е врагът да стане на клечки за зъби. Стараейки се да направят геймплея колкото може по-добър, програмистите от AKELLA не са пренебрегнали графиката. В градски условия тя не е нещо, което шашва, особено в сравнение с игри като F.A.K.K.2. Истинската й красота е като излезете в открито море. Корабите са прекрасни, макар и да няма екипаж по тях. Морето е фърст и в зависимост от времето мени цвета си. Същинска прелест;) е залезът - когато червеникавото слънце се отразява във водата... Звукът също го бива. Говорът в играта е доста добър, особено пиратският, който ви съпътства през цялото време. Само че репликите са доста къси, което е от значение поне за по-важните диалози. Специална похвала заслужава прекрасният физичен модел на корабите. Изобщо не се надявайте на супер маневри и завиване на място! Никакви скутерски номера като в "Спасители на плажа"! Управлението не е трудно, но трябва да свикнете с някои тънкости. Много влияе околната среда. Щастливият край на някоя битка зависи доста от времето. Ако противникът ви е по-едър и по-тромав, винаги можете да го потопите при посилен вятър, но при безветрие шансът ви граничи с нулата. Понякога срещате свирепи бури, които ви люшкат насам-натам, принуждавайки ви да се борите със сетни сили, за да не изпуснете контрола върху кораба си и да се обърнете. Силният вятър къса платната, намалява скоростта и тласка към бушуващото око на бурята, което може само за миг да ви превърне в куп дъски за калпава ограда. Нощното време също е предизвикателство, особено щом сте решили да акостирате на някой остров - ще разберете какво значи да няма фар в тъмнината и да се размажете в скала, за която можете да се закълнете, че не е била там допреди малко. Изкуственият интелект е горе-долу адекватен. Компютърният опонент прави някои наистина хитри маневри в опитите си да ви направи водолази, а търговските кораби се стремят да се изплъзнат с ужасяващо умение. При битките със саби противникът не е много труден и след няколко опита му хващате цаката. Много нови идеи, малко забележими бъгове, плюс бързо load-ване! Играта е чудесно изживяване и ако сте фен на всичко пиратско и винаги сте си мечтали за такова приключение, просто задължително си намерете SEADOGS.

MNC



PC Win: 95/98/98SE

MIN.: P II 233, 64 Mb RAM, 8xCD, 800 Mb HDD, 16Mb Video

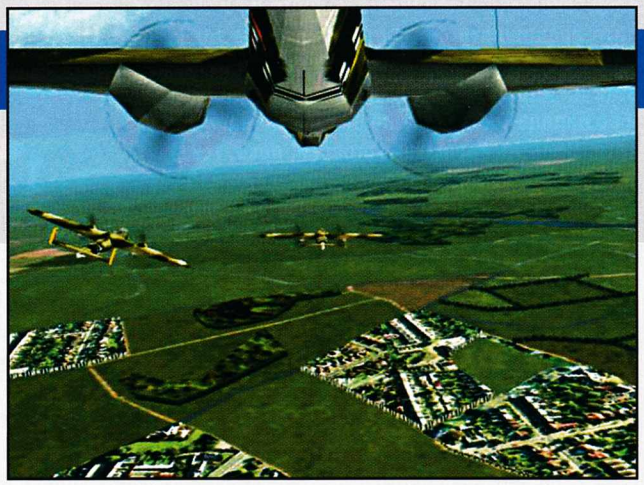
OPT.: P II 300 , 128 Mb RAM, 1 Gb HDD

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 8.5/10

Battle of Britain

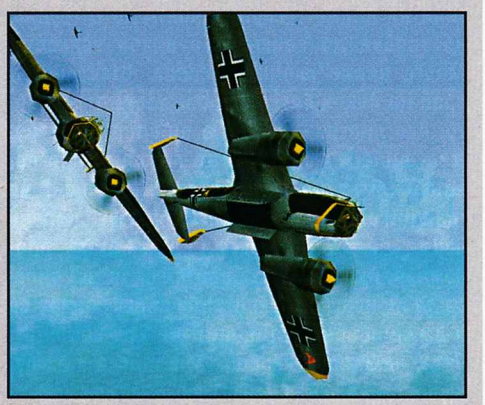
Спасявай Острова, спасявай се!



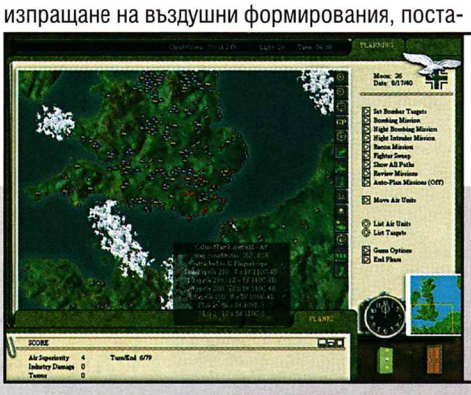
"Използвайки всички възможни средства, Германските въздушни сили да разгромят Британските въздушни сили във възможно най-кратък срок от време. Атаките да бъдат насочени на първо място срещу въздушните формирования, наземните им съоръжения, продоволствените центрове, след това срещу британската самолетна индустрия, включително заводите, произвеждащи противовъздушни оръжия."

Адолф Хитлер

Из Заповед на Фюрера N 17, 1 август 1940



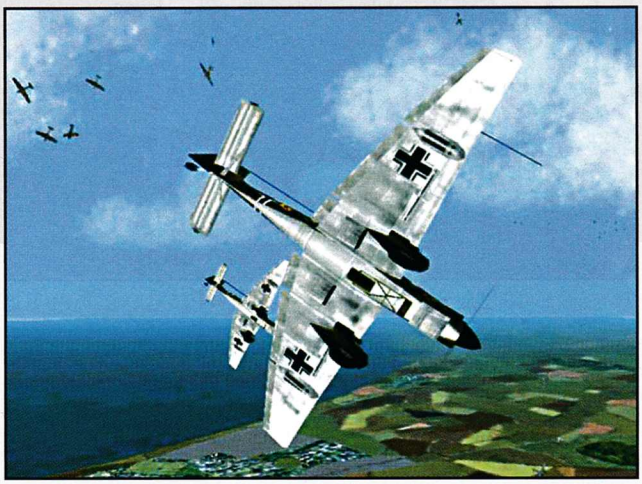
Много историци са на мнение, че Битката за Британия е била истинска проява на героизъм, в която шепа британски пилоти са успели да отблъснат безжалостните въздушни атаки на немското Луфтвафе. В BATTLE OF BRITAIN на TALONSOFT дизайнерите Gary Grigsby (участвал в създаването на друга авиоигра - U.S.A.A.F.) и Keith Brors са се опитали да върнат времето назад до лятото на 1940 г., когато съдбата на британските острови е била поставена на карта. Доколко обаче са успели, е съвсем друга тема. **В много отношения играта прилича поразяващо на EUROPE ABLAZE,** игра от началото на 80-те години, описваща въздушните кампании над Англия и бомбардировките на Съюзниците над окупираната от нацисти Европа. В сегашния случай просто са пропуснати военните действия над континента за сметка на въвеждането на възможно развитие през 1941 г. - германците не нападнат Съветския съюз, а повторно се опитват да завладеят Англия. Тази ситуация "Blitz 1941" има малко по-особени условия на битка и по-големи изисквания за достигане до победата от германска страна. В нея се появяват хвърковатите машини Fw-190 (които в действителност виждат бял свят чак през 1942) и Messerschmitt Bf-109F. Други интересни "птички" са Focke-Wulf, Spitfire Mk. I, Hurricane и Goodyear blimp. Без значение дали играете с англичани или германци, целта е да получите или предотвратите придобиването от страна на противника на определен брой точки, определящи се от надмощие във въздуха, поражения по военната индустрия на врага и терор (каквото и да означава това - във всеки случай не е просто бомбардиране на мирното население с цел понижаване на бойния дух на врага). Общо взето най-праволинейният път към успеха е унищожаването на чуждата въздушна армада и използваните от нея летища, но от съществено значение е с чии сили играете. Англичаните например печелят, ако оцелеят в непрекъснатите немски рейдове от 1940 и 1941 г., докато за германците най-сполучливо е да рушат британската инфраструктура. **Въпреки че и разпространител, и автор твърдят, че BoB е военна игра в реално време,** механиката на геймплея подсказва друго. Последователността на играта е накъсана на няколко парчета, в които се планират операциите и после се реагира на действията на противника. Ако сте избрали англичаните, театърът на военните действия се открива от британския играч, който прави своето движение. Той може да премества ескадрони и оръжия из цяла Англия, да разполага баражни балони до предполагаеми вражески цели и изобщо да се готви да посрещне топло предстоящите посещения на германските сили. Втората фаза се състои в реагиране на действията на нацистката заплаха - изпращане на въздушни формирования, поставяне на патрули и евентуално, в зависимост от ситуацията, прехващане на всеки вражески самолет, навлязъл в обсега на целта. В същото време играчът, избрал Луфтвафе, назначава защита от изтребители към по-бавните си бомбардировачи и ги изпраща на различни интервали и полетни нива с надеждата да не ги отблъснат твърде лесно. Следва фазата на германската реакция, в която въпросният играч общо взето само гледа развитието и почти не може да му повлияе. Накрая той вижда и брифинг, в който го информират за понесените поражения от действията през предишния ден и операционната готовност за следващия; ако счете, че нещата отиват на зле, може да нареди провеждането на разузнавателни полети над Англия за набавяне на повече информация. И така, всеки на свой ред се чуди какво да прави и фазите стават общо шест. **Защо се чуди ли? Защото графиката е толкова ужасна, сякаш играта наистина идва отпреди доста на брой години,** а менютата са толкова много и така здраво оборкани, че дори измъкването на ужасения от цялата каша потребител не е лесна задача. Но да кажем, че дизайнът е най-малкият проблем. Да поговорим за изпълнението на практика. Както предполагам ви е известно, всички военновъздушни операции, дори и на стратегическо ниво, се случват и по трите измерения. Обаче 2D интерфейсът и микромениджмънтът на BoB някак не успяват да ни убедят в това - доста трудно е човек да се въо

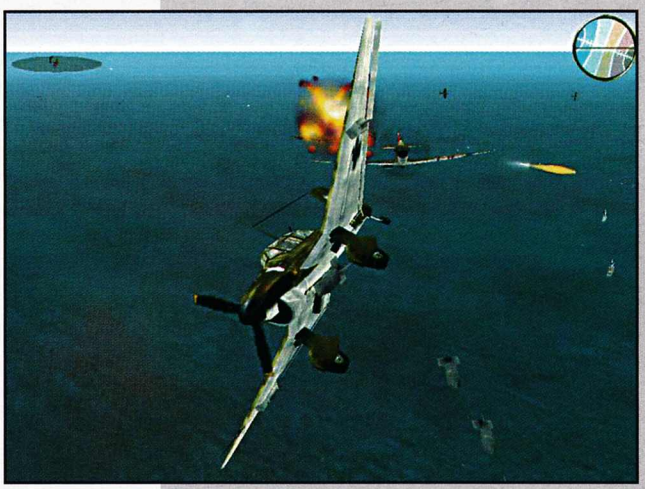


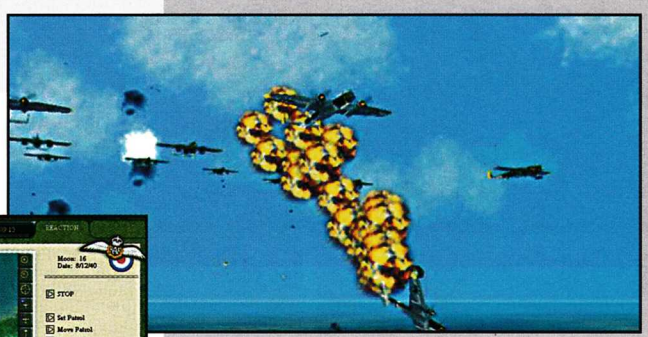
PLATFORM: PC RELASE: N/A P/D: EMPIRE INTERACTIVE/ROWAN SOFTWARE
GENRE: STRATEGY/WARGAMING WWW: http://www.talonsoft.com/battleofbritain/index.html

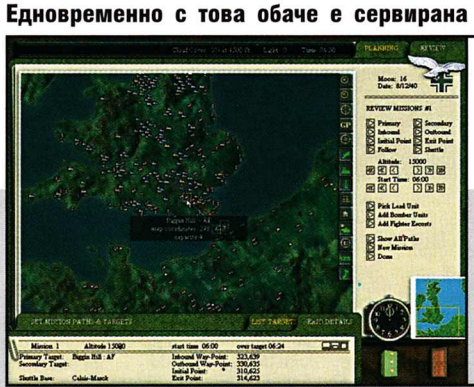
душеви от безобразно безлични разноцветни правоъгълници и бавно движещите се на техния фон точки с размерите на глава на карфица, представящи масивните бойни машини, участвали в решителните сражения. На пръв поглед играта прилича много повече на силно овехтяла сухоземна стратегия, отколкото на въздушна битка. На всичкото отгоре играчите трябва непрекъснато да запитват всеки полет за формация и височина, което не само хаби сума време, но и дразни - особено като имате дузини ескадрони на път и няколко цели под обстрел. Иначе можете да правите доста неща с вашите самолети: определяне на цел, направление на достигане до нея по най-целесъобразния (и най-отдалечения от ПВО-то на противника) път, височина... Освен това те могат да пускат "примамки" за чуждите радари, да участват в различни типове ескорт, зависещ от ефективността на отношението свалени интерцептори и бързината, с която се справяте с тях. За германските сили имаме налице няколко начина на бомбардиране, нощни мисии с изтребители и бомбардировачи, разузнавателни мисии... **Смайващо е какво количество информация се съдържа в играта.** По някакъв начин авторите й са се добрали до повечето записи от Втората световна война за всяка участвала ескадрила и са успели да пресъздадат позиционирането на основните сили и използваните типове самолети. И това не е всичко, както казват по рекламите - използвана е още информация за над 5000 пилота, което превръща BoB в една от най-точните от историческа гледна точка игри, създавани някога. **Едновременно с това обаче е сервирана голямо количество сурова информация,** която практически е трудноприложима. Имаме дадени сума цифри относно това или онова качество на самолета, които не ни говорят абсолютно нищо и стават само за сравнение с подобните такива на другите машини, но без фактически да разбираме точно какво ни носят стойностите. Подобно е положението и с артилерията - според мъглявите описания в ръководството към играта с изключение на оръдейните кули всички останали оръжия могат да стрелят само напред, така че, както се досещате, в работа ще влязат само някои. И може да се окажете в ситуация някое по-мизерно самолетче със стабилна картечница отпред като нищо да опуква тежковъоръжен бомбардировач. Условия, с които някак бихме могли да се съобразяваме в истински симулатор, но да се играе така в стратегия просто не е работа. И за довършване: псевдотриизмерните моделчета на самолети едва се различават в по-сгъстените мелета. За "германеца" това не е толкова страшно, но "англичанинът" направо може да се побърка от лудницата, в която вече не е в състояние да определи кои летателни апарати са негови и кои са чужди. Ако не можеше да се получава информация за обекта само чрез посочване с мишката, играта щеше да е тотално неиграема от английска страна. Но и не само заради това е за предпочитане да играете с швабите. А опцията за заменяне на въздушните единици с прости кутийки служи само за тотално обърквване. **BoB не поддържа мултиплеър по TCP/IP,** защото тя така или иначе е достатъчно отегчителна. В интерес на истината спокойно бихме могли да си я играем и по E-mail - планирате, пращате, получавате реакция, реагирате и вие с поредното електронно писъмце... Очарователно, нали? Почти колкото и самата игра:(. **Полето на действие в BoB варира от Великобритания,** през Северна Франция, Германия и Дания, до Норвегия. Има няколко нива на zoom, но двете най-силни са ограничени поради липсата на поддръжка на по-високи разделителни способности в играта - и фонът просто бива увеличен, доколкото може. Към това върви и задължителното следствие на "пикселиране" на картата, което откровено пречи. **В BoB има fog of war, чието предназначение е да принуждава германския играч да лети разузнавателни мисии,** за да разбере ефекта от собствените си предхождащи набези. За съжаление обаче получената информация не е особено точна; по-надеждната алтернатива е извършването на снимка на обекта скоро след бомбардировката. **Моят заключителен съвет е:** играйте BoB, само ако наистина няма какво по-добро да правите, не държите на добрата графика (тук сме залепнали за 640x480) и сте страшни фенове на стратегии, пресъздаващи Втората световна война. Ако си падате по леталките с повече мислене, вземете нещо друго.

Cali









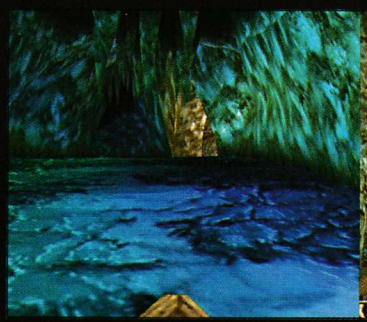
PC Win: '95
MIN.: P 133, 32 Mb RAM, 4xCD, SVGA
OPT.: P 166 , 64 Mb RAM
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: 1-2
Оценка 6/10

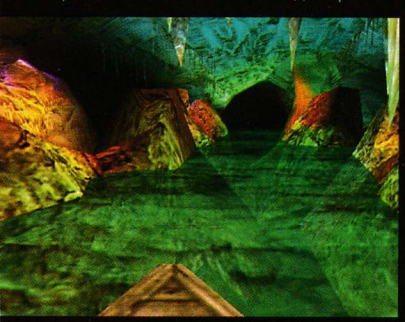
MG | PLATFORM: PC | RELASE: 01.11. / 2k | P/D: EIDOS / TIMELINE COMPUTER
GENRE: SHOOTER | WWW: http://www.timelineworlds.com

TIMELINE

Трудна е жанровата класификация на TIMELINE. Грубо казано, тя е игричка от първо лице. Напомня на KINGPIN и THIEF, макар че зле комбинира и двете. Би трябвало да е пукотевица за един играч (shooter) и шутването да се е свело до бой с шест-седем души чрез лък, меч и елетрошокова палка. Ама тук нещо не е съвсем така...

Вие (Крис) и приятелката ви (Кейт) сте приятели на професор, открил машина на времето. Той обаче се е върнал с около шестотин години назад и се е забъркал в голяма каша. Пада ви се да го спасявате. Отивате в секретна научна лаборатория и оттам хващате пътя за средновековна Франция. Придружава ви тесногръд мъж, чиято основна задача е да носи "маркер" - копче за извикване на машината на времето (по принцип е невидима). Щом обаче стъпите на френска земя, идва качулат тип, който набързко резва вратлето на сътрудника ви и уж случайно чупи и маркерът. Така задачите ви стават две: да спасите професора и да се върнете в бъдещето (т.е. да си набавите нов маркер). В тази, меко казано, праволинейна игра не можете да мръднете дори на милиметър от предвиденото. Най-простият пример: попаднете ли на кръстопът, по грешните пътища има камъни, които ви пречат да минете. Да не говорим за русата мома Кейт. Тя е неотменен спътник, който ще намразят дори и бъбреците ви. Тази хубостница непрекъснато казва какво да правите ("Крис, струва ми се, че ако погледнеш в огледалото, в отражението му може би ще видиш греда, на която предполагам има нарисувани три кръстчета, които е много вероятно да могат да се стрелят, знаеш ли, а дори е вероятно и да се отключи и онази врата срещу теб, през която трябва да минеш..."). Вие може да сте бягали и да сте се крили от пазачите и да сте се шмугвали през прозорци само и само да не ви видят, но Кейт влиза през парадния вход и се провиква: "Well done, Chris!" И се чудите кога;) и как;;) е успяла да се оправи с гардовете. Друг парадокс: "Крис, ти давай напред, аз те настигам" - и на следващия завой;;;) момата чака готова с нови напътствия... TIMELINE съвсем далечно напомня за THIEF. Не, че достига нейната атмосфера, но в тези две игри ярко е пресъздадено Средновековието (при Гарет въпросът е по-сложен, това обаче е друга тема). KINGPIN също навява асоциации на близост с куестите си. В TIMELINE те са от същия вид: "Иди и направи нещо набързо, че съм нервен". Крайно лесните куести обаче създават у геймъра чувството, че е силно прецакан (с време и пари). Геймплеят е шашав. Храната ви се състои от житни питки, стафиди и ябълки. Редките битки се водят точно с тези три оръжия, при това на много места избиват на jump'n'run. Ръкопашният бой с меч се състои от задържане на копчето, та Крис просто да може да размаха желязото, за да убие някой пазач. Стражите пък умират клекнали, без да пролеят и капчица кръв. На първо място сред няколкото безспорни плюса на TIMELINE е, че е създадена по едноименния роман на Майкъл Крайтън. За съжаление, в играта неговата добра история се е превърнала в нещо изключително шаблонно. В клише, което наподобява може би само нападане на извънземни раси и Трета световна атомна война, комбинирани със суперсмъртоносен вирус. Сценарият определено не е на нивото на литературния оригинал на Крайтън - всичко е прекалено просто и прекалено прозрачно. Но тъй като все пак започнахме да говорим за хубавите страни на играта, нека се върнем на тях. Личат си новаторските идеи и преживявате неща, които не се срещат другаде. Например карате лодка по скалиста планинска река, яздите кон, участвате в рицарски турнир и сваляте противниците си от седлото с дълго копие. Това обаче явно не стига, щом и три часа са предостатъчни, за да превъртите играта, като в това време се включва loading-а на всяка кюшенце. Графиката е горе-долу! Има хубави страни - например осветлението, където се смесват източници с различен цвят и прочие. Затова пък текстурите не ги бива: грозни, вижда се къде свършва и къде започва друга, а отгоре на всичко пълнят харда с BMP-та. Кръглите предмети са шестоъгълни, а срещу такива чудовищни минимални изисквания би трябвало да получим нещо по-добро. Филмчетата са с енджина на играта, няма нищо правно на Мах, няма интро и заставки - изобщо жестока и неконкуретна бледост! Звукът... ами и той е като графиката. Пълна скръб! Монотонен, скучен и единственото му хубаво е, че поддържа 3D сраунд. Направо не знам какво да кажа за последно! Три-четири приятни идеи не замазват положението. Бият на очи глупости като немотивирани злодеи и 600 MB минимална инсталация. Откъдето и да го гледам, не виждам причина да дадете пари за TIMELINE. Я по-добре пестете за оригинален диск на NEVERWINTER NIGHTS!





Warden (И.Котев)

PC Win: '95 / '98 / ME / DirectX 7
MIN.: P II 266, 64 Mb RAM, 4xCD, 600 Mb HDD, 8MB 3D Acc.
OPT.: P II 333, 16MB 3D Acc., 64 Mb RAM
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 6/10

PLATFORM: PC; RELASE: N/A P/D: ATOMIC GAMES / MATEL
GENRE: STRATEGY/WARGAMING WWW: http://www.closecombat.com

CLOSE COMBAT 5

Invasion Normandy

Levi,S

Отново нищо ново на Западния фронт

Напоследък излязоха няколко нови военностратегически игри, които нямаше как да не привлекат вниманието на геймърите. Една от тях е CLOSE COMBAT 5: INVASION NORMANDY. Въпреки че е малко тривиална, тази серия има доста фенове, за които излизането на новата версия сигурно е удоволствие. Който за пръв път се сблъсква с поредицата, трябва да е наясно, че в тези игри се разиграват военни битки, състояли се по времето на Втората световна война. Всичко в тях е исторически точно, с изключение на това, че развоят на някои военни двубои може да бъде променян от играча в зависимост от неговата сила и предпочитания. Поредната CLOSE COMBAT представя действия, развиващи се в Европа към края на Втората световна война. След успешните битки в Северна Африка и Южна Италия идва времето съюзническите войски да нанесат решаващ удар срещу Третия райх. Мястото трябва да е колкото може по-близо до нацистка Германия, където за кратко време да се стовари огромно количество жива сила и бойна техника. Висшите военни решават десантът да е в областта Нормандия, намираща се на северозападното крайбрежие на Франция, при устието на река Сена. При подготовката за десанта точната дата и място на нападение са строго засекретени. Британските спецслужби започват игра на котка и мишка с немските си колеги. Целта е да бъдат отвлечени по-далеч от Нормандия силите на Вермахта. В навечерието на решителния ден германската армия очаква основния удар в района Pas de Calais, който се намира доста по-далеч от мястото на нападението. Естествено, основните части на швабите не са в Нормандия, но това далеч не се отразява на самата игра, тъй като в нея хитлеристи никнат отвсякъде с едничката цел да те убият. Но хайде засега да продължим с историята... Датата е 6 юни 1944 година. Часът е около 5:30 сутринта. Студено е. Слънцето току-що е понечило да изгрее, за да предизвести нов ден. Един от малкото будуващи германци забелязва черна точка на хоризонта, която смътно напомня за американски десантен кораб. Няма време обаче да осмисли видяното, тъй като за няколко секунди целият хоризонт е покрит с такива точки. На немеца му става ясно за какво става дума, развиква се паникьосан и започва да буди колегите си. След по-малко от пет минути започва страшна и ожесточена битка, която завинаги ще остане в историята. Отпук тръгва и CLOSE COMBAT 5: INVASION NORMANDY. Геймърът може да избира между двете воюващи страни. Ако изберете Германия, задачата ви е да се защитавате, избягвайки поражението. По за препоръчване, разбира се, е ролята на нападателите - съюзниците, и тогава пред вас наистина се разкрива цялата красота на играта. INVASION NORMANDY съдържа 40 отделни битки, разделени на 7 самостоятелни операции и 4 цели кампании. Всички битки са исторически реални. По време на кампаниите повечето събития се случват около порт Шербург (Cherbourg), който е стратегически и превземането му от противниците означава само едно - загуба. Най-приятна за феновете на подобни заглавия е играта в кампаниите. При тях всичко е максимално близо до истинските събития в Битката за Нормандия. За по-запознатите с историята тази игра е удоволствие, но за лаиците тя е просто обикновена стратегия. В кампаниите изпълнявате ролята на военнокомандващ на едната от двете армии. Контролирате всички бойни единици. Само от вас зависи тактиката на нападение, броя на войниците в битката и, разбира се, изхода от двубоя. До него се стига, когато завладеете дадена местност или унищожите войниците в района. Всички танкове, кораби, оръдия и самолети са, заимствани от истинските, както в повечето военни стратегии. Заветната цел, ако играете на страната на съюзниците, е превземането на брега и разгромяването на цялата германска войска. Останалите гейм-режими са сходни с тези от други подобни игри и не предлагат нищо ново. Имате, разбира се, възможност да играете единични мисии, които не са включени в кампаниите, както и да създавате битки, които не са се състояли никога. Съществува и възможност да правите свои мисии чрез scenario editor. Казаното за играта до тук ви се струва някак познато, нали? Няма как да е иначе! Та нали така е във всяка военна стратегия, за която сте чували или сте играли. Ето я и лошата новина. Както в повечето игри-продължения и тук нищо не е пипнато. Единствената разлика е историческото събитие, разглеждано от играта. Геймплеят на CLOSE COMBAT 5 не са различава от този на предишните версии на играта. Той е класически squad-level combat - научаването на по-важните похвати от него е просто и отнема не повече от пет минути. Изкуственият интелект на противниците също не може да ви затрудни. През по-голямата част от времето те се държат неадекватно и никак не приличат на войници, камо ли пък немски. Е, има и моменти, когато трябва да се съсредоточите и да подходите по единствения възможен начин, водещ до победата. Като цяло CLOSE COMBAT 5 е лесна игра. Не забелязах в нея нито една запомняща се новост, което определено е разочароващо. В графиката на INVASION NORMANDY промени също липсват. Тя е все така абсолютно двуизмерна, а гледната ви точка е точно отгоре на действието, което затруднява контрола върху единиците и тяхното разпознаване когато са сходни (примерно два вида оръдия). Има малко промени в техническо отношение. Играта поддържа разделителна способност до 1600x1200 при 16-битов цвят. Прибавени са по-детайлни терени, по които се забелязват гори, поля, влакови релси и други части от пейзажа, но смисълът от това е никакъв - от гледната точка, предлагана от играта, тези елементи са просто някакви точици... Самите бойни единици са малко, ама съвсем малко по-добре изглеждащи отпреди. Останал е недостатъкът, свързан с размера им. Някои единици са толкова мънички, че въобще не се открояват от заобикалящата ги среда. Най-значимо са променени звуците в играта. Този път те са по-реални и се доближават до истинските шумове, издавани от танкове, камиони и изстрели. Без да са много досадни, всички звуци се различават отлично един от друг и с това допринасят малко или много към заличаването на лошото впечатление от липсата на новости в играта. Музика има само докато геймърът се разхожда из многобройните менюта - тя е прилична джаз-компилация на позната песен. Най-неприятното за масовия геймър е липсата на иновации в играта. В CLOSE COMBAT 5: INVASION NORMANDY няма промени и тя прилича на всяка друга военна стратегия. Средняшка работа, нищо друго!

Svetlinko

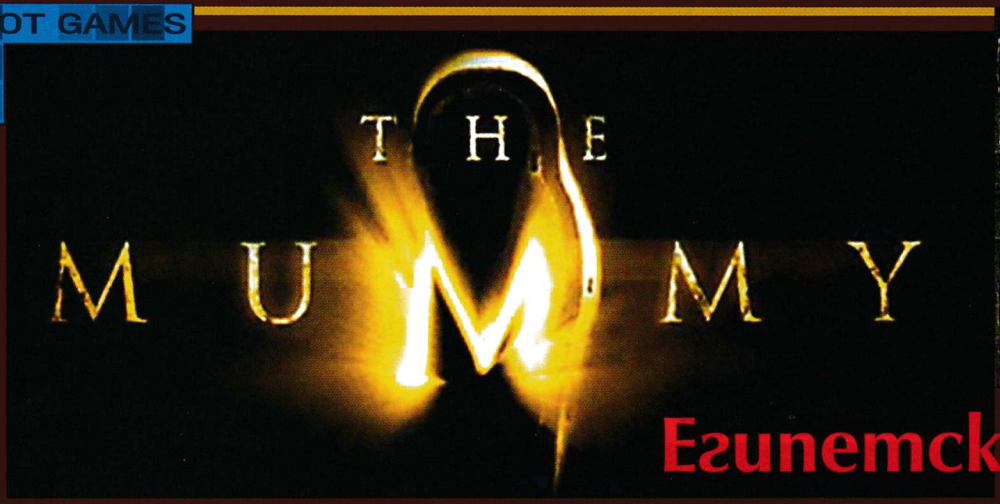
PC Win: '95 / '98

MIN.: P II 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD

OPT.: P III 733, 128 Mb RAM, 1 Gb HDD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: ДА

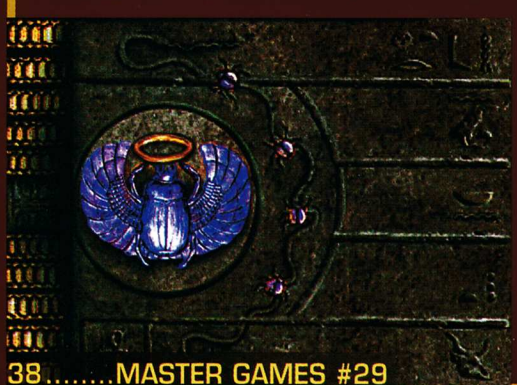
Оценка 6/10



Египетски загадки

Прочутият американски филм "Мумията" е типично творение на днешната холивудска индустрия. За него може и нищо друго да не се каже. Но може и да се говори много и, каквото да се спомене, да е малко. Така или иначе, той е опит да се пресъздаде мистичната атмосфера на египетските пирамиди и техните мъртви обитатели - фараоните. Естествено, след хиляди премеждия и обрати всичко във филма завършва благополучно, доброто тържествува, а леката еуфория на кино/видеозрителите след края му е факт. Психофакт, на който залага и любимият ни гейм-бизнес.

Програмистите от KONAMI заедно с колегите си от REBELLION, експедитивно са направили игра, която се базира на сюжета на филма "Мумията". Такива работи се случват и това не е първият подобен случай. Игрите с подобно минало (обикновено филм и после гейм-отроче) обикновено се славят с лошо име и не се харесват. Но има изключения и тази май е от тях. Още преди да започна да описвам THE MUMMY, нека да сме наясно: тя едва ли ще стане хит, обаче заслужава внимание. Играта наглед не е добре оформена, но вникнете ли в нея, може и да си помислите обратното. ЗЛОЩАСТНО ПЪРВО ВПЕЧАТЛЕНИЕ. То идва от THE MUMMY заради липсата на стандартно интро. Продължите ли още малко обаче, ще видите, че интродукцията излиза, щом изберете new game. Тя всъщност е предназначена само за ония, които не се гледали филма - тук набързо се обяснява каква е завръзката (минифилмчето е с оригинални кадри от филма). Без да го преразказвам, ще кажа само, че благодарение на главната героиня, която прочита заклинание от Книгата на смъртта, на бял свят е освободено самото въплъщение на злото. Заедно с него в гробницата се пробуждат и неговите слуги - по-обикновени мумии, които обаче не са хич обикновени, ако въпросът опре до битка с тях. Дотук всичко е като във филма, но после сюжетът търпи коренна промяна. ВЪТРЕ, НАВЪТРЕ. В кинопродукцията действието се развива повече навън, отколкото в гробницата. В PC-играта е обратното. Щом вашата колежка направи фаталната грешка и освободи злото, влизате в пирамидата, за да си изясните нещата. Тъй като сте археолог, а проучваната историческа епоха е далеч от наши дни, в началото разполагате с факла и два пистолета. По-сетне, с развитието на играта, придобивате още оръжия. Най-важните са няколко меча, пушки, както и това-онова, взето от самата гробница, което е било актуално по времето на фараоните. Изобщо да не ви хрумва друго - през цялото време се тътрите/бягате из недрата на пирамидата. В началото, още в първото ниво, ваши противници са бандити, които рушат и се чудят какво да откраднат. Но пък са въоръжени само с кирки и лопати, така че поне с тях нямате проблеми. Колкото по-навътре стигате, толкова по-трудно става, разбира се. Следващите противници са слугите на злия обитател на гробницата. Единият вид мумии, макар и невъоръжени и с развяващи се от тях бинтове, са доста опасни. За оръжие срещу вас използват дългите си нокти, които не са рязани от векове. Другите противници от този отбор пък носят големи мечове, с които крайно много им се ще да ви накълцат... ВЪТРЕШНИ ИЗНЕНАДИ. Като всички гробници, и пирамидите гъмжат от вътрешни гадости. Сред най-елементарните в случая са скорпионите, бръмбарите и другите твари и насекоми. По-голямата опасност идва от самата пирамида. В THE MUMMY то не са падащи стени, пропадащи подове, врящи казани, които се изливат отгоре ви, и падащи колони. За да не се лутате още на първо ниво: в самия му край има десетина колони, които падат като минете под тях. Прескачането, заобикалянето и бягането не решават проблема. В порядъка на експеримент направих плонж настрани (Alt + ->) и се промуших някак. (Пробвайте, може и да има по-добър вариант за изход от положението!) Моят прост съвет е: постоянно внимание! И не хуквайте по коридорите на пирамидата - няма нищо по-опасно! Проблемът с оцеляването в тази игра наистина се изправя като колос пред геймъра. Тук няма кръв. Вашият герой погива само от два удара на мумия или от стоварена върху него тежест. Имате някакви три живота, но след края на всеки от тях се връщате в началото на залата или на самото ниво. Това е и най-мъчителното в THE MUMMY. Понякога е толкова трудно да минете в следващото ниво, че ви трябва воля, за да не се откажете на минутата. А иначе като цяло играта въобще не е трудна, дори напротив. В първото ниво например всички копчета, които могат да се използват, се въвеждат едно по едно. Когато стигнеш до амуниции или ново оръжие, играта сама ти обявява, че е добре да го вземеш. Тази помощ е, разбира се, донякъде, а и може да се изключва. В едно съм сигурен обаче: геймплеят не дразни по никой начин. Лично на мен играта повече ми харесва от TOMB RIDER, а и камерата не пречи толкова. Тя дори помага, защото гледната точка е доста над главата на играча и позволява поглед върху по-голям параметър. Накратко казано, THE MUMMY не е суперзаглавие, но със сигурност не е и издънка на развлекателния софтуер. Всичко е направено така, че да е приятно за всички. По отношение на графиката думите ми пак не могат да бъдат еднозначни. От една страна много я бива, защото е лицеприятна, а върви и на по-слабички машини. Текстурите не се размазват, но на



PLATFORM: PC; DC; MAC RELASE: N/A P/D: KONAMI / REBELLION
GENRE: SHOOTER WWW: N/A

места се виждат отдавна забравените ръбове. Затова пък бъговете в графиката са съвсем малко и съвсем приемливи. Да не говорим, че това е просто идеалната игра за по-бедните геймъри, които все още кретат на някоя барака от рода на Pentium 200 - THE MUMMY може да тръгне дори и на видеокарта с двумегабайтова памет. Тези "предимства" на играта обаче няма да се харесат на хората, привикнали със суперенджините на новите заглавия. Малко успокоение за тях е, че има опция за разделителна способност до 1280x1024. Като цяло играта вероятно ще е по-популярна сред геймърите с по-малки възможности и именно заради това ще се продава добре на българския пазар. Звукът в THE MUMMY е великолепен, и то защото подходът към него е гениално прост. Свалям шапка на програмистите! Вместо да вършат разни глупости за кратко време, те използват оригиналния саундтрак на филма. От това атмосферата се нажежава допълнително и всичко става крайно приятно за сетивата на геймъра. Няма как да не ви хареса! **ПОЧТИ ЛИРИЧНО ОТКЛОНЕНИЕ.** Вече си го признах и пак го повтарям. За мен това е суперигра. Не искам да ви го втълпявам, имайте си свое мнение! Искам просто да ме разберете. Светът на Древен Египет по принцип е интересен. Когато обаче имаш възможността да ста-

неш част от този свят, способен да издигне такива грамади като пирамидите насред пустинята, усещаш прилив на самочувствие, че си получил голямата чест да се изправиш срещу наистина колосално зло. Ако си гледал филма, ефектът от играта става по-силен. А още по-интересно е да застанеш на мястото на главния герой и да действаш от негово име. **НЕЩО КАТО РЕКАПИТУЛАЦИЯ.** Крайно любопитно е, че в THE MUMMY като цяло няма кой знае какви минуси, но пък гъмжи от странности. Особеностите около интрото, трудността и графиката и дори фактът, че няма мултиплеър, не буди почуда. Вярно, жалко е подобно заглавие да не може да се играе с приятели, защото гробниците са добри места за битки - но причината да липсва този игрови елемент вероятно са ограничените оръжия. Годината, когато се развива действието, все пак е 1942 и авторите са избрали историческата достоверност, а не позицията на BLAIR WITCH, където геймърът разполага с очила за нощно виждане. Отсъствието на мултиплеър изобщо не е голяма беда - многото часове в увлекателния сингълплеър компенсират прекрасно (макар и не напълно) мрежовата игра. Сигурно вече усетихте, но THE MUMMY изисква време. Играх цяла седмица поне по пет часа и не стигнах до края. Не казвайте, че прекалявам! Нито, че съм споменал най-големия недостатък на играта! Графиката и липсата на мултиплеър са минуси, но най-лошото е, че няма save game. Отсъства такава функция и не знам защо! Без този елемент играта е трудна в по-горните нива. Не, че преди това е лесно, но накрая става нетърпимо. Неприятно е да стигнеш навътре в играта, да те убият и да почваш от самото начало - след толкова много връщания назад дори научих няколко нива наизуст. Е, не правете подобно нещо, но то просто е неизбежно... **НАКЪСО.** Каквото и да съм казал дотук, препоръчвам ви THE MUMMY. Няма да съжалявате! Очакват ви доста часове и дори дни в лабиринтите на Hamunaptra.

Svetlinko

Levi's

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P II 200 MMX, 32 Mb RAM, 4xCD
OPT.: P III 500 , 128 Mb RAM
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ
Оценка 8/10

Клубовете, които използват високоскоростна връзка в мрежата Headoff Direct! в София са:

- Headoff Gaming Club
  ул. "Ст. Караджа" 7б, тел.: (02) 987 5408
- Diablo
  бул. "Хр. Ботев" 46, тел.: (02) 986 7471
- PC Mania Club
  ул. "Люлин планина" 16, тел.: (02) 513 608
- fun.club
  ул. "Чехов" 59, тел.: (02) 707 369
- Cyber Zone
  ул. "Раковски" 149, тел.: (02) 986 6681
- Аксел
  ж.к. "Сердика", бл. 18а, вх. В, тел.: (02) 22 941

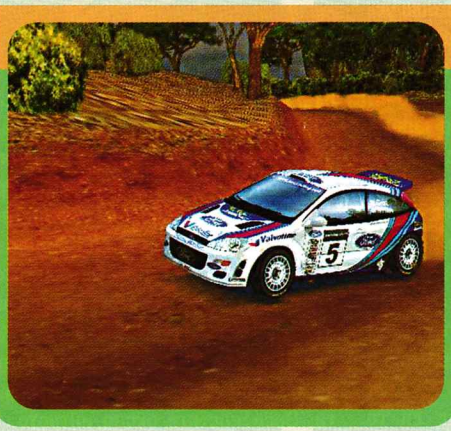
Клубовете, в мрежата Headoff Direct! в Бургас са:

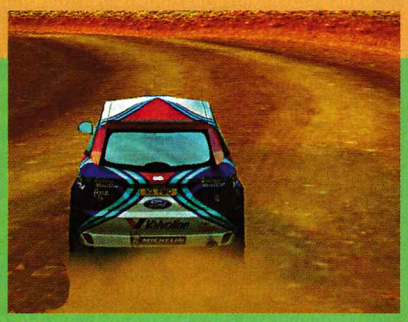
- Киберкафе "Виртуален свят"
  ул. "Вардар" 1
- Корубата
  ж.к. "Славейков", бл. 59/60
- City.net
  ул. "Иван Богоров" 20

Colin McRae Rally 2

Лотус! Какво повече ?

Не питай какво точно трябва да се мисли за COLIN MCRAE RALLY 2! Ако случайно имаш някакъв отговор, това е чудо! Изобщо не разчитай на многото часове, прекарани пред монитора в преследване на съперниците по прашните пътища - те с нищо няма да ти помогнат да си изградиш ясно и категорично мнение, с което да кажеш да/не. Направо безизходица!

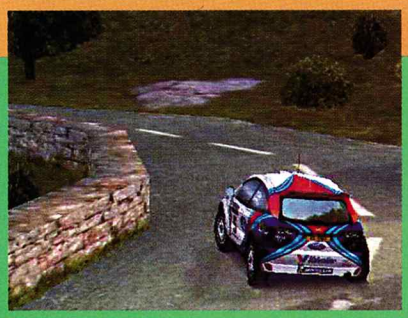




Не съм срещал такъв контраст между отделните елементи на едно заглавие. Графиката и особено звукът никакви ги няма, затова пък геймплеят е незабравим. Подобни неща, разбира се, се срещат и в други игри, но никъде разликата между + и - не е толкова голяма. **Сегашната втора версия на COLIN MCRAE определено е по-добра от първата, но то си е и логично.** Общо взето изцяло нов е геймплеят, който е и голямото попадение в играта, но пък този примитивен звук... Та, като стана дума за примитивност, тук определено трябва да се спомене и интерфейса на менютата. Сам човек, с малко опит в програмирането спокойно може да го спретне за два-три часа. Всичко е покрито в едно безкрайно сиво, което ви омръзва още в мига, в който го зърнете. Плахи опити за разчупване на грозотата на менютата прави подробността и яснотата им. Но в така направени менюта едва ли е лесно да се загубиш. **Първоначалното впечатление от COLIN MCRAE е лошо,** независимо дали сте фен на ралита или не... Та, като стана дума за ралита, пак ви се пада да играете с прословутото "фордче" на шотландеца Колин. Този път са добавени обаче и няколко модела, но при конкуренцията, с която се състезавате. Съвсем очевидно е, че създателите на играта са силно пристрастни - защо иначе всички останали коли са на едно и също лошо ниво, а Focus-а на Колин е с няколко класи над тях!? От тук идват и разминаванията, които могат да се сторят нелепи на познавачите на ралитата. Ако например сте с въпросния форд, спокойно си издухвате Subaro-то на Юха Какоarcade се надпреварвате по затворени трасета. Затворени обаче не означава, че това е писта. Авторите на COLIN MCRAE хитро са оставили малко повече място около трасето, по което се кара. Така чувството за реалност се подхранва допълнително и наистина става неизменна част от геймплея. Дали това хрумване ще ви хареса или не е отделен въпрос, но то прави играта много трудна. Ситуацията е следната. Покрай пътя има множество храстчета, дръвчета, табелки и други пътни знаци. За разлика от V-RALLY 2 обаче, те въобще не са прозрачни. Напротив! Излезете ли от пътя направо, жална ви майка. Прекрасната ви количка става на нищо. Ако се насвяткате с повече от 150 км/ч в някое дърво, смятайте, че това състезание е свършило за вас. И този реализъм не е нито инцидентен, нито може да се изключва по някакъв начин - колата ви се троши главоломно и неспирно. Подобен елемент в геймплея е украшение за играта, стига да не беше допуснат един сериозен бъг. Представете си, че летяща като фурия огромна кола се забива в млада фиданка. Някак си нещо не е наред, щом следствието е потрошена кола и дори неогънато дръвче!? Но това е единственият минус в геймплея. Оттам насетне следват само хубости. Крайпътните дървета далеч не са единственото реалистично нещо. В някои състезания отстрани има големи канавки, точно както си е в действителност. В случай, че напуснете трасето дори за миг и попадате в някоя от тях, там завършва състезанието за вас. Ако подобен реализъм не ви хареса, значи сте сбъркали с играта - по-добре се захващайте с NFS5 и подобни, в които реалността не е на почит. **Реализмът има особено голямо значение, когато изберете игровия режим rally, включващ в себе си няколко подрежима.** Най-обширният и изискващ най-много време е championship. При него последователно трябва да преодолеете едно по едно всички трасета и после въз основа на спечелените точки да влезете в класация. Друг вариант е да участвате само в отсечка от самото рали - в режима stage. Без особени състезателни страсти е режимът е single rally, където изиграваш цяло едно рали, а след него просто започваш ново, без да се борите за някакъв шампионат. Всяко рали е разделено на етапи, които се взимат един по един. На всеки два етапа имате възможност да поправяте колата си, която по време на самото състезание здравата се троши. За поправката не са ви нужни нито пари, нито резервни части. Единственото нещо, което не ви достига там, е времето - имате лимит, за да оправите отделните елементи, а

PLATFORM: PC; PSx, DC RELASE: N/A P/D : CODEMASTERS / CODEMASTERS
GENRE: DRIVING WWW: http://www.codemasters.com/cmr2pc

те са доста много. Слава богу, техните названия не се изписват на екрана по време на самото състезание, което си е съвсем редно: кой пилот може да разбере какво е станало с колата му, преди да я огледа хубаво в спряло състояние. Разбира се, крайно неприятното е



все пак да ви се разбрица скоростната кутия. Тогава в никакъв случай не можете да завършите на челните места, защото скоростта ви пада главоломно и сте неспособни да се борите. Но най-важният елемент не е скоростната кутия. Доста трябва да пазите окачването и най-вече спирачките. Те са адски необходими, особено ако ралито се провежда на заснежен терен или на дъжд. Няма как, тежък е животът на пилота - нощем или на сняг, трябва да се търпи и да се продължава напред. Лошото е обаче, че в подобни приключения най-много страда колата. Така например след първия етап от ралито може да не ви стигне време, за да я възстановите напълно и да се явите на следващия етап с повредени спирачки... Е, тук вече става много зле, защото стартирате, залепвате се за последната позиция и не мърдате от там. Трябва доста да се постараете да не ви се случват такива работи. Поне няколко дни трябва да играете на най-лесното ниво на трудност, за да минете на по-горното. А до ниво professional ще стигнат малцина - сигурен съм. **Плюсовете, които изброих дотук, не са кой знае какво и не заради тях възвеличавам геймплея на COLIN MCRAE.** Най-хубавото всъщност е начинът, по който контролирате колата. Всичко е точно като в действителността. Ако разполагате с подходящ волан, със сигурност ще се почувствате като в истинска състезателна кола. Цялостното поведение на пътя не може да се сравни с никоя друга игра. Реализмът е убийствен. За по-доброто наблюдение на колата помагат и многото камери, с които разполагате, а има и една гледна точка, която вие можете да нагласяте изцяло. Определяте близостта до колата, височината на камерата и това колко да се върти тя около вас. За съжаление, няма камера, която да се намира вътре в колата. Това понамалява впечатлението от реализма, но той е толкова голям, че надали подобна дреболия е от особено значение. **Графиката на играта определено не е най-добрата, която сме виждали досега, но предлага всичко необходимо на геймъра.** Особено е наблегнато върху детайлността на самата кола - тя на моменти прилича на истинска. Явно по-малко сили са хвърлени върху самото трасе и то изглежда някак недовършено. Най-лошото в графиката са изображенията на пейзажите. Всъщност такива изображения почти няма, което май не е хубаво. Ако си спомняте, във V-RALLY е точно обратното: набляга се на природните картини. Кое е по-добро си избира всеки геймър поотделно, но така или иначе поне по този елемент отрочето на INFOGRAMES побеждава COLIN MCRAE RALLY. Затова пък по отношение на детайлността на колата новата игра няма равна на себе си. Нещо повече, автомобилът се чупи част по част - нещо, което досега сме виждали само в CARMAGEDDON 2. Отделно цялата кола се цапа, ако играете на дъждовно или снежно време. Стъклата се пукат, точно както си е в действителност. Стоповете и фаровете се чупят, щом ги ударите в нещо, а не когато целият автомобил се удари някъде. Въобще върху физичния и графичния модел на колата програмистите са хвърлили доста труд. Но то така трябва и да е, след като тази игра се спонсорира именно от Ford и от отбора на самия Колин. **Ако с текста дотук у вас се е оформила представата за едно не лошо заглавие, което няма да стане хит, все пак не бързайте да си го купите!** Предупреждавам: цялата тази картина става отвратителна, когато се добави и звукът. Когато тук-там доловим рядката музика, сме наясно колко ужасна е тя и се молим по-скоро да свърши. Същинска благодат е, че тя не звучи по време на състезанието! Автомобилът е озвучен катастрофално зле. Няма нужда да си спец, за да си наясно, че звукът на двигателя е различен при превключване от шеста на първа скорост и последващо ускоряване до пета, но той определено не е това, което се чува в играта. Ако човек не гледа монитора, а слуша само звука, със сигурност би могъл да се хване на бас, че става въпрос за адски бавна таратайка, която се движи с не повече от 20 км/ч. Тази шумова неразбория доста разваля представата за играта, а щом към нея се прибави и гласът на навигатора, всичко рухва непоправимо. Това момче прави всичко друго, но не и да помага. Непрекъснато фъфли нещо под носа си и може би само закоравял английски селянин би го разбрал. Такова мънкане от британец не съм очаквал. Някой някъде твърди, че навигаторите ги избират и по яснотата на гласа - ако е така, то нашият човек определено е давал подкупи, щом са го допуснали да ни помага. Разочароващ е този факт, но пък като се замислиш в крайна сметка той се оправя много лесно с натискането на копчето off на звука... **Нищо и никакъв off като го гледаш, обаче чрез него COLIN MCRAE RALLY става много прилична и заслужава внимание,** особено ако сте фен на ралитата в домашни условия. Заглавието е задължителна покупка и за хора, които си падат по световния рали-шампионат. С тази непретенциозна игра, ако не друго, то поне можете да се забавлявате в продължение на седмици, а защо не и месеци.

Svetlinko

LEVI,S

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P II 300, 32 Mb RAM, 4xCD
OPT.: Celeron 400 , 128 Mb RAM
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА
Оценка 8.5/10

FIFA 2001

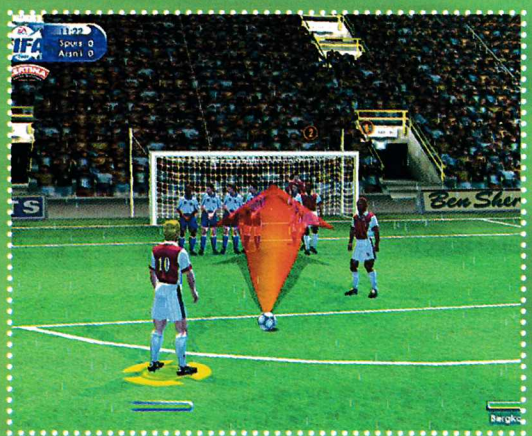
Достойна игра за Големия футбол

Всяка година около Коледа EA SPORTS ни залива с куп нови-стари игри. В изобилието, разбира се, няма нищо лошо, стига разликата във въпросните традиционни поредици да не е само в годината, включена в заглавието. Именно така беше до сега. Между FIFA 98, 99 и 2000 няма никакви очебийни разлики, с изключение на интерфейса, който с всяка изминала година ставаше все по-лош и по-лош. Естествено, това в никакъв случай не може да зарадва капризните фенове, а камо ли да ги удовлетвори...

Както всяка година, и през тази програмистите от елитната американска фирма обещаваха какви ли не нововъведения и подобрения. Сега обаче има една съществена разлика от преди - наистина са ги изпълнили, и то до едно. Промените се забелязват още щом се пусне играта за пръв път. Менютата са леснодостъпни за всеки и, макар че отново са многобройни, този път е съвсем просто да се ориентираш в тях.

Голямата радост за геймърите обаче идва, когато започне самият мач. Неговият графичен енджин е тотално пренаписан и е достигнал почти съвършено ниво. Футболистите са точни копия на реалните. Лицата им са детайлни и се открояват отлично. Дори и лаикът по отношение на футбола може да се ориентира сред състезателите, гледайки само екрана на монитора. Играчите са с различни прически, очи и черти на лицето. Честичко им се случва да говорят/псуват, за да изразят радостта или негодуванието си от съдийските решения. Техните екипи също не са подминати от производителите от EA SPORTS. И не защото цветовете на всеки отбор съвпадат - така е във всяка игра! Хубаво е, че върху фланелките фигурират клубната емблема, марката на екипировката и официалния спонсор. Което никак не е безсмислено, и то не е заради красотата, а заради правдоподобността.

Програмистите са се постарали доста върху пространството около терена. Там преди имаше или някакво зелено поле, или бетонна трибуна, а цялата игра изглеждаше сякаш си в клетка. Сега няма такива работи. Всичко е раздвижено и променено в посока към по-добро. На тъч-линията вече има съдия, който търчи по ръба на засадата, за да отсъди и най-малката неточност, развявайки флагчето си. На самата писта са наредени треньорски скамейки, а на тях седят играчи, които хич не стоят мирно през цялото време... Треньорът непрекъснато подвиква нещо към питомците си на терена. Футболисти в анцузи неуморно загряват и се подготвят да влязат като резерви. Изобщо атмосферата е като на нормален футболен мач. Навсякъде гъмжи от народ, който изпълнява една или друга работа. При това на стадиона не са само футболните дейци.



Мяркат се фотожурналисти и оператори, застанали зад камерите си. Не са пропуснати и прочутите стюарди от английските стадиони - ако не го знаете, това са облечени в жълто доброволци, които бдят за сигурността на феновете и заместват българските Байрамбовци, които превръщат всеки мач във война между фенове и полиция.

По трибуните промените не са толкова големи, но все пак определено се забелязват. Разликата отново е в тяхната детайлност. Отлично се вижда, че на стадиона стоят и гледат мач хора, а не неидентифицирани шарени петна. Най-видимата промяна е в това, че някои запалянковци държат или размахват големи транспаранти или знамена с емблемите и цветовете на любимите им отбори, което внася неповторимата тръпка на реалния оспорван мач. Като цяло графиката на FIFA 2001 е на светлинни години от предишните версии. Ненужното е махнато, недостатъците са оправени, а с нововъведенията се постига неповторима атмосфера. Няма размазани текстури, няма ръбове. Всичко е гладко и изпипано. Както футболистите, така и съдиите са си отделни графични модели. За жалост, и в тази версия не са въведени разлики в големината на играчите. Всички са с един и същ ръст, с едни и същи килограми. Вярно, това са дребни подробности, но нали нямаше да е зле, ако и на тях беше отделено внимание! Разбира се, иначе футболистите имат технически разлики помежду си - в личните си коефициенти за бързина, техника, дрибъл и т.н. При това този път те са наистина прецизни. Качествата на всеки играч отговарят на реалните, което още повече подобрява FIFA 2001.

Тръпката в играта определено се допълва успешно и от звука. За него просто нямам никакви забележки. Коментарът отново е поверен на познатите ни от предишните версии на FIFA-игрите Mark Waranson и John Watson. Двамата симпатяги този път са с далеч по-богат речник от преди. Освен това реагират и значително по-адекватно. Покрай рутинния коментар на мача, понякога те спокойно могат да ви разкажат нещо за стадиона, на който играете, или за двата клуба, които са на терена. Не рядко спо-

MG | PLATFORM: PC; PSx | RELASE: 26.11. / 2k | P/D: EA SPORTS / EA SPORTS
GENRE: SPORT | WWW: http://www.fifa2001.ea.com

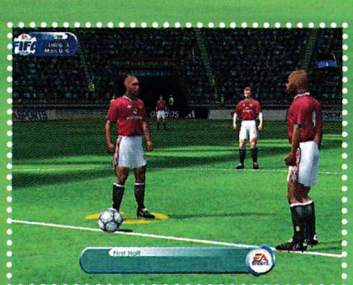
рят помежду си. Това обаче ни най-малко не затормозява слуха ви, а напротив, вдига градуса на настроението.

Като стана дума за стадиони - за разлика от предишната версия на играта, този път пред вас са разположени истински игрища. Имате възможност да играете на Камп Ноу в Барселона, на Веставле Щадион в Дортмунд, на Джузепе Меаца в Милано, както и на все още непостроената мека на футбола - Уембли. Именно от тук обаче произтича нещо не съвсем похвално. Браво на програмистите от EA SPORTS, че са пресъздали истински стадиони и са ги направили адски детайлни, но защо броят им е толкова малък? Ако имаше още няколко, това едва ли щеше да натовари особено играта. Друг минус е, че от FIFA 98 никой не се сеща да пусне мач в зала. Това е нещо, което определено липсва, макар че то може и да е поредният ми каприз...

Музиката към играта изобщо не би могла да търпи каквато и да е критика - тя просто е жестока. Песента към интрото на FIFA 2001 е поверена не на кой да е, а на Moby. Сами знаете какво може да прави този изпълнител. Песничката му е ремикс на сингъла Body Rock. Лошото на интрото е, че освен споменатата песен няма нищо запомнящо се. Е, това не е чак такава болка за умиране, ама нали все го търсим това пусто съвършенство!

И друга хубава музика не липсва в играта. Освен Moby в саундтрака и са включени още редица известни и неизвестни изпълнители. Единственото нещо, което ги обединява, е великолепното качество на песните им. Както обикновено, именно в игрите от поредицата FIFA се появяват най-добрите саундтракове на спортни игри. Това може би е фирмена политика, знам ли... Но на мен ни най-малко не ми пречи в крайна сметка. Общо взето нито звукът, нито музиката не са коренно променени, но това въобще не е лошо, защото преди си бяха с добро качество.

Нивата на трудност във FIFA 2001 са традиционните три: **Amateur**, **Proffesional**, **World Class**. Разликите между тях обаче този път са



наистина огромни. Всеки, независимо за колко добър се мисли, трябва да започне да играе от първото ниво на трудност. Чак когато започне да разгромява противниците си, тогава трябва да премине към следващото. В противен случай рискувате FIFA 2001 да ви се стори най-трудната спортна игра, излизала на бял свят. Цялата тази работа с трудността преди се постигаше просто с бързината. Щом избереш най-трудното ниво, противниците, независимо от кой отбор са, бягаха два пъти по-бързо от теб и само с това те превъзхождаха. Сега въобще не е така. При по-високите нива на трудност противниковите футболисти са подобри не в тичането, а в техниката. При най-трудното ниво например правят такива страховити комбинации, че и професионални футболисти биха им завидели. Ако сте решили вече да играете FIFA 2001, и то сериозно, непременно внимавайте с фаловете пред вратата ви. В предишните версии това бяха спечелени минутки време, независимо на кое ниво играете, но сега нещата стоят по-другояче. След фал противниците ви правят заучени положения, които не рядко са видели от вас. Така се стига до момент да не можете да надхитрите противниците си, защото те предварително маркират всяка ваша стъпка. Предупреждавам: изключително трудно е да победите когото и да било при ниво World Class. Този път то отговаря съвсем точно на името си, а вие трябва да се преборите с него - стига да искате, де. Онова, което може да ви помогне в такъв случай, е точната настройка преди всеки мач. На разположение на геймъра са тактическата постройка на игра, стартовият състав, както и начините на защита и нападение. Изградите ли си правилна тактика, непременно ще успеете. В противен случай трябва да разчитате повече на бързите си пръсти и трезвата преценка. Лично аз съветвам тези, при които мързелът надделява, да си останат на ниво Amateur. Дори и то не е скучно и е в състояние да предложи редица изненади.

Ако вече сте приготвили избрания от вас отбор, сега му е времето да изберете какъв мач да играете. Можете да се спрете на приятелска среща, златен гол или цял турнир. При турнирите имате възможност да се състезавате за Шампионската лига, Купата на УЕФА, както и да играете с някой национален отбор в Световно първенство. Тук е моментът да спомена за най-голямото си разочарование от FIFA 2001. Отборите, с които можете да играете, са наистина много. Освен най-популярните първенства (в Италия, Англия, Германия, Франция, Испания), са включени и редица други. Например преспокойно можете да се състезавате за първенството на Гърция, Австрия, Белгия, че дори и Корея. Патриотичното ми разочарование идва оттам, че липсват не само клубните ни отбори, но и националният. Е, това вече е прекалено. Само човек, който не разбира от футбол, може да остави четвъртите в света, макар и отпреди 6 години, вън от играта. Не, не и не! Не вярвам, че причината е във футболните знания. Тук въпросът определено опира до пари и до това колко оригинални екземпляра от FIFA 2001 ще продаде EA SPORTS в България. Именно затова ние "бедните пирати" трябва да се задоволим да играем с отбора Куандзомин, а не с Левски или ЦСКА например. Това е положението - няма какво да направим, колкото и да се ядосваме.

С чиста съвест обаче заявявам, че във всяко друго отношение FIFA 2001 е просто великолепна. Премахнати са досадните елементи от преди, оправени са старите грешки, не са допуснати нови. Този път от EA SPORTS направиха чудо и пуснаха на пазара наистина нова и хубава игра с прекрасна графика, жестока музика и хубав геймплей. Една игра, която непременно трябва да имаме. Какво повече бихме могли да искаме... поне до следващата година...!

Svetlinko

PC Win: '95 / '98 /ME
MIN.: P 233 MMX, 32 Mb RAM
OPT.: P II 500 , 128 Mb RAM
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА
Оценка 9.5/10

PLATFORM: PC | RELASE: N/A | P/D: MATTEL INTERACTIVE / KROME STUDIOS
GENRE: SPORTS | WWW: N/A

Championship Surfer

PC-то май наистина се нуждае от повече конзолни портове. Точно така, както се нуждае от повече IRQ-конфликти.

КАЛПАВА АДАПТАЦИЯ

Ако имаш късмет, акулите ще те налапат.

Ако наистина имаш късмет...

CHAMPIONSHIP SURFER е скучновата рутинна игра, която сигурно не би могла да забавлява и маймуните в зоопарка. Интересно защо става така при прехода на игри от конзола към PC? Защо например TONY HAWK'S PRO SKATER 2 успя брилянтно да преодолее този преход? И защо иначе почти всички игри, които минават от конзола на PC, са досадни и неоригинални? Отговор няма, а и CHAMPIONSHIP SURFER не прави изключение... Графиките са доволно грозни, геймплеят е отчайващо монотонен, а цялата работа намирисва на мляко, престояло дълго време на слънце. **Нали помните стандартните състезателни игри** - автомобилни, скиорски, екстремни спортове? Една част от тях е шампионатна, две са свободни състезания, следва полък на мултиплеър и малко пространство под формата на луди каскади. При някои игри, например SSX за PS2, графиките и управленията са толкова добри, че разработчиците биха могли да се измъкнат и с нещо по-обикновено. Но не и при CHAMPIONSHIP SURFER. **Визуално играта не е забележителна с нищо.** Играчите контролират от един до осем сърфисти, един борд и - давай срещу вълните! След като вече си вътре, моделите на играчите са почти идентични един с друг, различавайки се леко само по цвят. Още по-лошото е, графиките на околната среда са плоски и бледи, като непрекъснато виждаш само водата отгоре. Вълните се разливат доста трудно и изглеждат сякаш по-скоро стоят отгоре върху водата, вместо да се плискат. Най-ужасното нещо обаче е акулата, която от време на време "атакува" най-близкия до нея сърфист. Няма страшно, това е само една подскачаща текстура, която изглежда опасна и страшна! Графиките са не само посредствени, но и убийствено еднакви. В сърфинга по начало си има много ритъм и красота плюс възбудата от спортния дух. А тук цари такава монотонност, че направо да заспиш на дъската. Вълна след вълна, бряг след бряг, вълна след вълна, бряг след бряг... и играчите правят все едно и също нещо отново и отново. Можеш да избираш между шест ъгъла на камерата, но някои от тях са така близо, че са безполезни. Има повече от 40 трика, които можеш да изпълниш с помощта на три различни бутона. Ако обаче искаш някой от тях да е натиснат постоянно, трябва ти добър gamepad като например Sidewinder или Axis. Най-интересният от тези трикове е, когато се изхвърляш във въздуха за преобръщане на 360 градуса - тогава камерата увеличава картината и виждаш пръски вода и ясно синьо небе. Този приятен и интересен визуален ефект обаче е абсолютно недостатъчен, за да придаде дълбочина на игра, в която се чувстваш бездеен през голяма част от времето. Има около "10 невероятни плажа," но когато през цялото време гледаш към океана, пука ли ти колко страхотен, невероятен и пълен с мацки е брегът? И някои други ефекти на околната среда като например облаци и дъжд, за съжаление, също нямат почти никакво влияние върху геймплея. **Съществуват няколко начина за игра,** между които можеш да избираш, но разликата между тях е твърде малка. Аркадният начин: съгласно ръководството за играта, тук "играчите трябва да използват много трикове, носещи им точки, за да избегнат всички трудности, които им се изпречват". Другият начин, Trick Mode кара играчите "да изпълняват серия от трикове, за да отблокират Time Attack Mode", в който (както вече правилно сте отгатнали), геймърите "трябва да изпълняват множество трикове в лудешка надпревара с часовника". Браво! Страхотно! Играта разполага (или поне така пише) и с един друг начин, при който играчите трябва да изпълняват трикове, за да отблокират скрития Trick Mode, но въобще не ми се иска да се убеждавам в това. Е, ако трябва да бъда честен, в Rumble има нещо като мултиплеър deathmatch - там до четирима играчи яхват едновременно вълните. Очевидно целта е да събориш конкурентите си от бордовете им, като използваш различни powerups. Това може и да е добра идея в конзолите, но при PC не е чак толкова лесно да съберeш четири души и да ги сгъчкаш около компютъра. **Найкрая в CHAMPIONSHIP SURFER има състезание "King of the Waves"** (Кралят на вълните), където се надпреварват осем сърфисти - по двама в едно и също време, като целта е да се види кой ще изпълни най-много и най-сложни каскади. Не ти трябва много време, за да станеш рутинно добър в тази каскади. **Със своето визуално еднообразие и едни и същи сцени, CHAMPIONSHIP SURFER** се нарежда сред най-загубените и досадни игри за PC напоследък. Просто я забравете, не си струва да я играете! Или ако все пак решите да я пробвате, наистина ще имате късмет да ви пипнат акулите и да ви отърват от тази калпава игра.

Voodoo Man

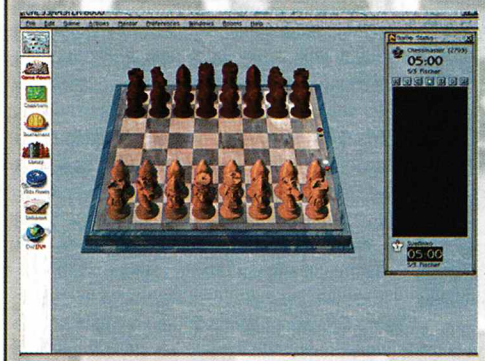
PC Win: '95 / '98 / DirectX 7.0
MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 450 Mb HDD, 4 MB 3D acc.
OPT.: P II 300 , 64 Mb RAM, 8xCD, 16 MB 3D acc.
Ускорител 3D: ДА
Оценка 7/10

PLATFORM: PC | RELASE: N/A | P/D: MINDSCAPE / MINDSCAPE
GENRE: CHESS | WWW: http://www.chessmaster.com

CHESSMASTER 8000

LEVI'S

Шахматът е Велика игра - Голямо забавление, което задължително изисква яко мислене, страхотна съобразителност и надбавя заслужено удоволствие при победа.



Древният шахмат не току-така е устоял във времето. Всички са равнопоставени. Няма слаби и силни, малки и големи. Накъсо: за тази изумителна игра винаги може да се каже повече и винаги има какво да се добави. Шахматът е максимум! Друг е въпросът къде е мястото му на екрана на домашното PC... **Досега най-подходяща** за персоналните компютри беше CHESSMASTER 5500 - старо заглавие, което промени PC-представите за тази шах-игра. Всичко в нея е супер, освен изкуственият интелект, т.е. комбинациите, заложени в софтуера. Да, лесна е! Обаче толкова можеха да поемат тогавашните компютърчета. Имаше възможност да се играе срещу знаменити истински шахматисти (случаят с Гари Каспаров и суперкомпютрите е по-сетнешен), но показателите им бяха приблизително еднакви. И ето, че дойде ред на програмистите, направили 5500, да се реабилитират. **В CHESSMASTER 8000** от пръв поглед се виждат хиляди промени. Най бият на очи графиката и интерфейсът. Цветовете са стилни и съгласувани с играта. Има далеч по-богат избор от преди. Геймърът собственоръчно може да разглежда заложените в играта комбинации и, разбира се, да се учи от тях. За начинаещите е оставено място за специално училище за шампиони, където стъпка по стъпка се обяснява как да започнете, какви стратегии да въвеждате и с какво да внимавате най-вече. Като заговорихме за прощъпалника, за този акт на прохождане в играта за децата е отделено специално място - със специфични лични табла, с разноцветни дъски, с игрови фигури във формата на кученца, динозаврчета и т.н. За по-големите са оставени други

опции. Разполагате с трийсетина игрови табла. Фифти-фифти: триизмерни/двуизмерни. При стандартната двуизмерност добре се виждат всички фигури. Триизмерните не са много практични, но пък са красиви и радват окото. Игралните фигури са десетина комплекта - без ония в детската част на играта.

Крайно сериозна новост в CHESSMASTER 8000 е въвежданата информация, която може и да се самообновява. Играта се обучава от вашите ходове, ако вече ги няма. Друга хубост е турнирът. В състояние сте да поставяте един срещу друг дори хора, чийто живот се е разминавал с около век. Броят на турнирите и на участниците е неограничен. Участват както известни шахматисти, така и всякакви други, включително и деца. Противниците са много, а с времето може да стават и все повече. В турнирите вие и виртуалният ви конкурент трупате точки и смъквате шанса на другите. **В геймплея всичко е на ниво.** Изкуственият интелект съответства на днешното време. Графиката е облагороден вариант на предишните версии. Геймърите все така отварят различни прозорци и следят подробно елементите от играта. Но не ги отваряйте всичките, иначе ще имате големи затруднения, ако мониторът ви е по-малък от 21 инча. Невъзможно е всички прозорци да бъдат събрани на едно място - което все пак не е болка за умиране! **Звукът е най-лошото.** Тъпотии заместват някогашната класическа музика, а останалите звуци са близки до онези в CHESSMASTER 5500. Играта има и мутиплеър... Боже, боже! Значи можем да се състезаваме по Интернет с днешни шампиони, например! **За 8000 могат да се говорят само добри неща.** Тя е крайно подходяща за всеки, който има или иска да има нещо общо с шахмата. Ако сте запален шахматист, е добър партньор за тренировка - нито много слаб, нито прекалено силен. Ако сега започвате да се учите, определено тук ви е мястото. Новата CHESSMASTER направо е ковачница за таланти. Ако пък не харесвате шахмата, CHESSMASTER 8000 ще ви накара да го обикнете. Смело напред!

Svetlinko

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P II 166, 32 Mb RAM, 4xCD
OPT.: P III 500 , 64 Mb RAM
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: 16

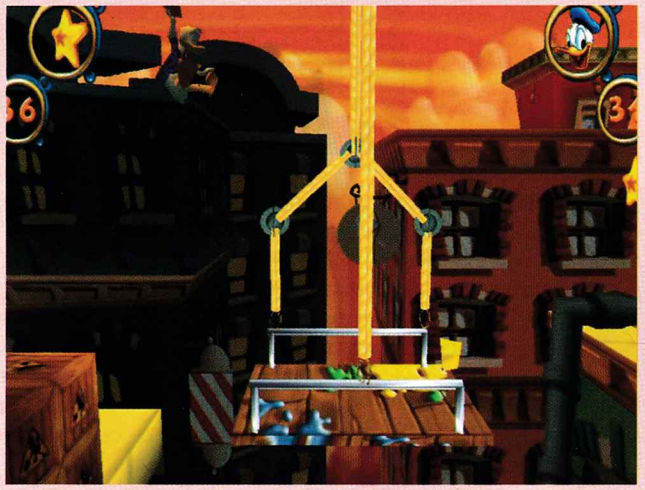
Оценка 8/10

PLATFORM: PC; PSx; N64 RELASE: N/A P/D: UBI SOFT / DISNEY INTERACTIVE
GENRE: ADVENTURE WWW: http://www.disneyinteractive.com

DONALD DUCK goin` quackers

играчка: приятна и без претенции

Честно казано, бях позабравил героите на Дисни. В миналото (далечното минало) филмчетата с Мики и компания крадяха голяма част от свободното ми време (след което ги замениха неща като BLOOD и DOOM и работата тотално се оплеска, ама това е друго нещо). Напоследък обаче телевизионният екран е зает с неща като Cow&Chiken и I am weasel. Не, че имам нещо против тях (дори ги харесвам), но за едно шест-седем годишно дете надали най-смешното нещо на света е да гледа как един червен тип без гащи ходещ на задника си, обикаля напред-назад по екрана и пуска лафчета по адрес на американската съдебна система. Затова играта DONALD DUCK GOIN' QUACKERS май е по-добра възможност за младите геймъри да се запознаят с Дисниевските герои по патешка линия, а за по-старите - да си припомнят дните, когато пестяха от закуски, за да си купят новия брой на "Доналд Дък". **Предполагам**, че не очаквате историята да е нещо криминално и заплетено в стил Агата Кристи. Всичко е по-простичко и звучи така: Седят си, значи, Доналд и братовчеда Гладстоун у Жиро (Хари Хлопдьск - по нашенски, така че ще му викам Жиро Хлопдьск) и се опитват да гледат телевизия. По едно време Дейзи в ролята на репортер се появява на екрана, опитвайки се да разбере какви планове крои злият магьосник Мерлок (ако сте гледали филмчето с вълшебната лампа, ще се сетите за кой става дума, ако не - здраве да е!). Изведнъж, ах каква изненада, Дейзи бива разкрита и пленена. Ще ви изненадам още веднъж, като ви кажа, че вие трябва да я спасите. За съжаление, мислещият се за много по-кадърен братовчед хуква пръв към машината за телепортиране на Жиро Хлопдьск и се прецаква, защото тя няма енергия. Налага ви се да минете последователно през три свята, където да поставите предаватели, които да я заредят, за да можете накрая да се изправите срещу архизлодея (в четвъртия свят). **Световете**, разбира се, се различават доста един от друг. Първото място, което изглежда най-зле и най-тъпо, е гора. Следва град, където през повечето време тичате по покривите на къщите. Третият свят е имението на Маджика Де Спел. Според мен това е и най-добре направеното място. Накрая следва тайният храм на Мерлок, в стил Индиана Джоунс. Всеки свят съдържа по четири задължителни мисии една допълнителна и един бос/шеф. Самите мисии са два вида. Първият е нормален класически jump-and-run, при втория камерата е зад гърба на героя, което не прави играта по-малко jump-and-run. **Главната ви цел** е да съберете по четири парчета от мозайка от четирите нива, за да можете да се срещнете съответно с четирите боса. Ако искате да посетите допълнителното ниво, трябва да съберете всичките играчки на някой от племенниците ви, които иначе ви пречат да минете. Аз, ако бях на мястото на Доналд, такъв бой щях да им дръпна, че има дълго да ме помнят. Условия ще ми поставят те! Тъй като вашият герой обаче е по-хрисим, трябва да се бъхтате яко. Тук обаче има и една далавера. Всяка играчка е защитена посредством магия (9th-level-total imuniti BG2:)), която не позволява да я вземете. Първо трябва да ударите книгата, поддържаща заклинанието, а после имате няколко секунди, в които да се докопате до играчката. **След като минете** и допълнителното ниво, ви се отдава шанс да си премерите силите с Гладстоун, кой от двамата е по-бърз. Трябва да се вместите в определено време, минавайки и четирите нива от дадения епизод. Ако успеете, получавате за награда нов костюм, който Доналд може да облече и който за съжаление е само за красота. **По време на играта** можете да събирате само два вида бонуси - звездички, сто от които ви даряват с допълнителен живот и млечни шейкове, които ви пълнят кръвта и за определено време ви правят неуязвим за враговете (не важи за препятствията от рода на бодливите растения). **Управлението е по детски** - просто имате два клавиша за движение, един за скок и един за удар. Съветвам ви постоянно да ползвате двойния скок, защото иначе нямате никакъв шанс. По въпроса с графиката нямам точно мнение. В началото играта ми се стори грозна, но колкото по-надалеч стигах, толкова повече започна да ми харесва. Фоновете като цяло изглеждат добре, а и цветовата гама е доста богата. Всичко е пъстро и приветливо (cool man!). Жалко, че авторите са си поспестили част от работата и са поставили на много места текстури вместо 3d обекти, които правят лошо впечатление. Друг кусур са моделите на съществата - от далеч се ядват, но когато при междинните анимации камерата зуумне някой герой, можете да се спукате от смях (или разплачете, ако сте по-чувствителна личност). Затова пък за музиката и звука могат да се кажат само добри неща. Почти всяко ниво си има свое собствено парче (дори май всяко), което може и да не е любимият ти стил, но все пак е доста приятно и се връзва с обстановка. Говорът също е направен професионално, но това не значи, че човек може да разбере дори и малка част от бръщолевенето на Доналд. Мултиплеър няма. **Кръпките не са много, но са все важни.** Първо, това е краткостта на играта - спокойно можете да я свършите за един следобед яко джиткане (мразя тая дума). Второто лошо нещо, което по още по-лош начин се комбинира с първото, е елементарността. Веднага става ясно, че авторите са насочили DDG'Q към най-малките. Реално някакви проблеми може да имате само при последния епизод. Също така не веднъж се хванах да наричам Доналд "тъпо копеле" заради поредното му цопване в лавата, причинено от камерата, стояща ниско зад гърба му и пречеща да се прецени добре разстоянието. Ако броим за минус липсата на насилие, играта би трябвало да получи 3/10, но тъй като съм миролюбив по природа (долна лъжа!) ще пропусна този факт. Иначе играта има и своите достойнства и, ако сте малко дете, някой зажаднял за jump-and-run геймър или просто се кефите на специфичния хумор на Дисни, можете да отделите няколко часа на DONALD DUCK GOIN` QUACKERS.



MNC

PC Win: '95 / '98; DirectX 7.0a
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 12xCD, 250 Mb HDD
OPT.: P II 233 , 64 Mb RAM, 12xCD, 8Mb 3D Video
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ

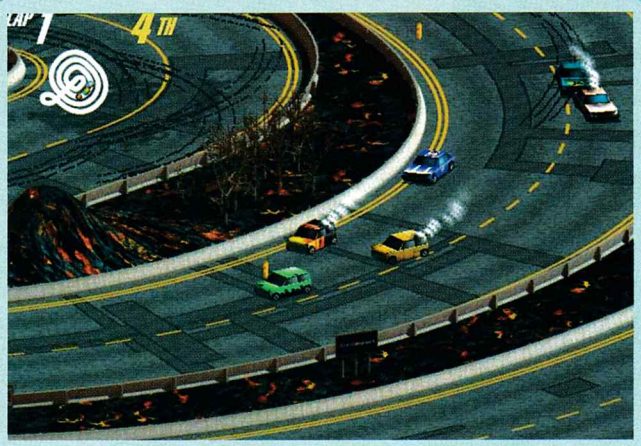
Оценка 6/10

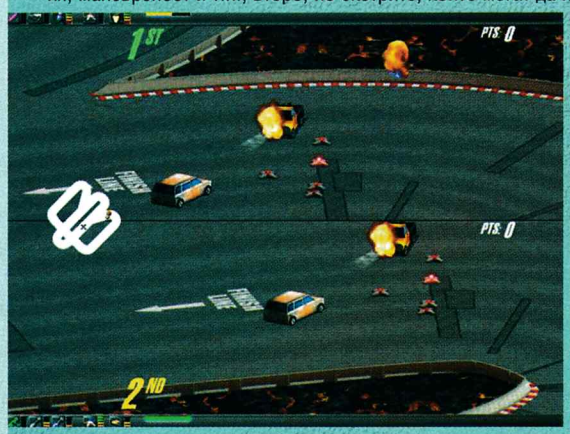
PLATFORM: PC | RELASE: 12. / 2k | P/D: EGAMES / EGAMES
GENRE: RACING / ACTION | WWW: http://www.egames.com

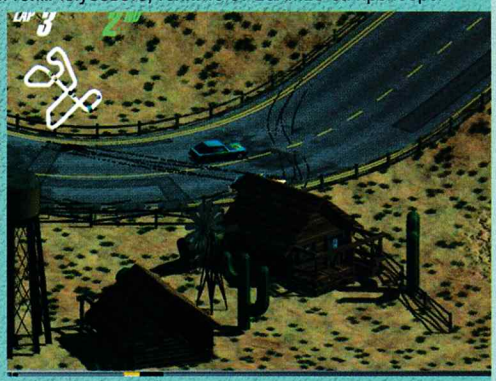
MINI CAR racing

Levi,S

Играете ли си по екшън-ралита? А по античния OFFROAD? А по QUAKE? Ако отговорът е "не", спокойно прескочете тази статия. Ако е "да" - продължете да четете нататък. Ако пък е "не мога да отговоря", по-добре се заемете с онова, което правехте преди да вземете списанието в ръце. Е, щом вече четете това, значи искате да знаете защо MINI CAR RACING на EGAMES е горе-долу прилично заглавие, което заслужава да му се обърне внимание. **Концепцията е елементарна.** Авторите са взели OFFROAD-а, подновили са графиката му и са включили куп нови оръжия. В началото играчът избира как ще играе: върху някоя писта за време или в турнир. Втората опция е заимствана от NEED FOR SPEED. Започвате с определено количество пари (обикновено съвсем малко), с които трябва да си купите кола. В течението на играта, в зависимост от това как се класирате, печелите още пари, с които ъпгрейдвате возилото си или купувате ново. За съжаление (и за да спестят), авторите не са платили никакъв лиценз и количките са някаква безлична куче-марка. Но това изобщо не пречи на геймплея. **Освен с вида си**, возилата се различават и по още четири показателя: първо, по скорост, броня, маневреност и т.н.; второ, по екстрите, които могат да използват - при избора на кола тук гледайте внимателно; трето, с колко оръжия едновременно може да се натовари возилото; четвъртото е вездесъщата цена. Съветвам ви като съберете повече пари да не се хвърляте на най-скъпото, ами изберете кола според стила си на игра. Аз например превъртях MINI CAR RACING с пред-предпоследната таратайка, защото тя беше най-добрата кола, на която могат да се сложат шипове. Освен, че са адски полезни при близък бой, в комбинация с нитрото те се превръщат в любимо средство на масовия убиец. Продължавайки в същия дух, ето това-онова и за другите екстри. Освен споменатото нитро, уникално средство за настигане на невнимателния компютър, разполагате и с доста безсмислен енергиен щит, който ви предпазва от само един изстрел на обиколка. Имате средство за правене на скокове, но от него няма нужда при наличието на шиповете, с които преминавате спокойно през всякакви задръствания. При оръжията нещата стоят другояче. Всяко от тях е доста функционално, т.е. всичко зависи от личния избор на играещия. Моите фаворити бяха quantumtortedo и swarmer. Първото изстрелва един унищожителен плазмен заряд, който рикошира в стените, а второто - шест самостоятелни ракети. В играта са включени и няколко защитни бонуса, предимно мини и течности, като лепило (не за дишане) и машинно масло, с които да забавите противника. **EGAMES ни предлагат** доста писти. Терените, на които се развива действието, са няколко: пустинен, горски, снежен, планински, магмен (с разтопена лава, който впрочем е и любимият ми) и лунен, който се открива след като минете всички групи на турнира. Искам да отбележа, че именно заради тази последна "приятна" изненада смъкнах оценката на играта с цяла единица. Гравитацията, както се сещате, е намалена и при всяка бабуна шансът да излетите от пистата е право пропорционален на скоростта. Но не това е проблемът - проблемът е, когато излетиш не навън, а паднеш в някой произволен отсек от пистата. Тогава играта брои, че си се върнал с една обиколка назад и автоматично те изпраща на далечното осмо или, ако си много добър, на седмо място. Като ти се случи това няколко пъти, вече ти се ще да убиеш някого, а пулсът ти яко блъска не заради Мерилин Менсън или Трент Резнър, ами от бясната ярост, надигаща се в теб. По другите писти, разбира се, също се срещат различни препятствия, но те са някак естествени. В зимния терен има заледени участъци, в магмените - разлята лава, която успешно може да те затрие. Хубаво е, че навсякъде са разпръснати два вида бонуси: аптечки, които пълнят здравето, и парички, които пълнят касата. **Графиката е** общо взето приятна. Терените са рендирани, по пътя си срещате къщи, пристанища, кули и дори гробище. Количките не са нищо особено, но пък добро впечатление правят въртящите се колела, които дори се извиват на завоите (на кой ли му пука, ама все пак...). За съжаление, не може да се избира разделителната способност, която и без това не е много висока. Звуковата страна на играта също е средна работа, така че е добре да имате някой музикален диск под ръка. Доста любопитен е мултиплеърът. Крайно интересно е, че в наше време, времето на Интернет и гейм-клубовете, гениите от EGAMES са пренебрегнали всички видове мрежова игра, освен splitskreen-а. Затова пък може добре да се позабавлявате, ако имате под ръка някой брат или приятел (за предпочитане е да е по-малък, за да може да го контролирате да не пречи много; разбирай: ако поведе, да го пляскаш по врата). Можете да играете и четирима души, но тогава екранът се разделя на много малки части и видимостта намалява драстично, а освен това четирима зад една клавиатура... ако нямате някаква периферия, я по-добре не се захващайте с тази идея. **Ако някога сте си** падали по OFFROAD, задължително хвърлете едно око на MINI CAR RACING, а и някой от останалите също може да я хареса, стига да й отдели достатъчно време.







MNC

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 350 Mb HDD
OPT.: P II 266 , 64 Mb RAM, 350Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: ДА

Оценка 6/10

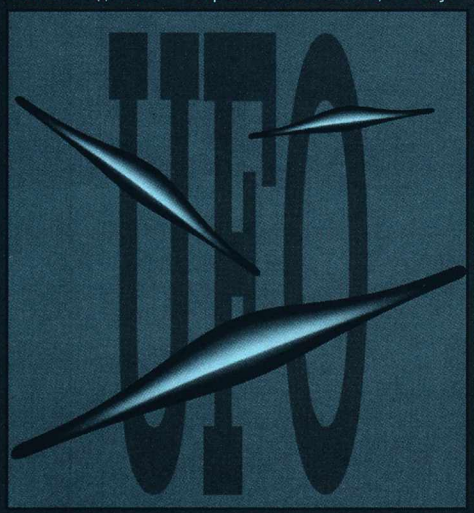
Експериментът "Филаделфия"

Официални източници

DEPARTMENT OF THE NAVY -- NAVAL HISTORICAL CENTER; 805 KIDDER BREESE SE -- WASHINGTON NAVY YARD; WASHINGTON DC 20374-5060

ОСНОВНИ ИЗТОЧНИЦИ

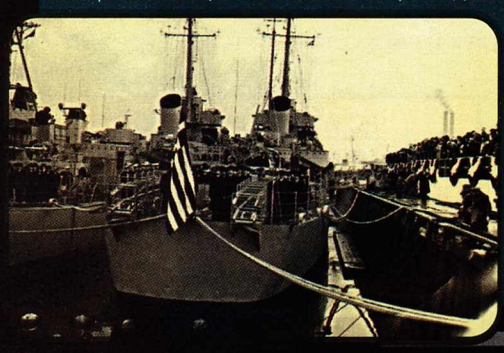
Военноморският исторически център във Вашингтон дава следната информация по случая: "Както се твърди, през есента на 1943 г. боен кораб от американския военноморски флот е направен невидим и е телепортиран от Филаделфия (щат Пенсилвания) в Норфолк (щат Вирджиния) по време на инцидент, познат като "Експериментът Филаделфия" (Philadelphia Experiment). Многократно са търсени документи и доклади в архивите на Военноморския исторически център, но до момента не са намерени никакви документи, които да потвърждават събитието, нито документи, удостоверяващи наличието на какъвто и да е интерес на Военноморския флот към подобни опити. Твърди се, че корабът, участвал в експеримента, е USS Eldridge." **По-нататък** следват пълни подробности от бордовия дневник на кораба за периода 27 август 1943 до декември 1943. От тях става ясно, че по това време корабът изобщо не се е появявал във Филаделфия. Нещо повече, всеки може да получи копия от микрофилми на въпросния корабен дневник. Предполага се, че екипажът на гражданският търговски кораб SS Andrew Furuseth е наблюдавал появяването чрез телепортация на кораба Елдридж в околностите на Норфолк. Само че данните от бордовия дневник на този кораб също показват, че такова нещо няма. Просто двата кораба, USS Eldridge и SS Andrew Furuseth никога не са били по едно и също време в Норфолк във въпросния отрязък от време. **Централата** на Института за военноморски изследвания твърди категорично, че използването на силови полета, за да се направят един кораб и неговия екипаж невидими, противоречи на познатите физични закони. Те заявяват също, че Общата теория на относителността на д-р Айнщайн никога не е била изцяло завършена. През 1943-1944 д-р Айнщайн е консултант на непълно работно време към Артилерийското бюро на Военноморския флот, където се занимава с проучвания върху експлозиви и експлозии. Няма никакви доказателства или каквито и да било следи Айнщайн да се е занимавал с изследвания, отнасящи се до невидими обекти и телепортация. **Експериментът** Филаделфия е бил наричан също така и "Проект Дъга" (Project Rainbow). Но всички търсения из архивите за следи от този проект, свързани с телепортация, са безуспешни. През 40-те години на XX век кодовото име RAINBOW се е отнасяло да оста Рим-Берлин-Токио, т.е. това е част от военните планове за поразяване на Италия, Германия и Япония. Планът RAINBOW V влиза в сила на 7 декември 1941, когато японците атакуват Пърл Харбър и неговото предназначение е как да се разгромят силите на Оста. **Някои** изследователи погрешно заключават, че неутрализирането на магнитното поле има връзка с това да се направи един обект невидим. Неутрализирането на магнитното поле е процес, при който една система от електрически кабели се монтира по цялата обиколка на корабния корпус - по цялото протежение от носа до задната част на кораба от двете страни. По тази система от кабели протича електрически ток с определена сила, който трябва да неутрализира магнитното поле на кораба. На всички кораби от Военноморския флот са били монтирани такива системи и те са били привеждани в действие, когато корабите са се намирали в близост до води, в които би могло да има магнитни мини. Може да се каже, че този процес, когато е осъществен правилно, прави един кораб "невидим" за сензорите на магнитните мини, но корабът, разбира се, остава видим за човешкото око, радарите и подводните подслушвателни устройства. **Смята се**, че корените на "мита" за Philadelphia Experiment се крият в публикуваната книга на Morris K. Jessup "The Case for UFO's" през 1955 г. Друго възможно обяснение се крие в експериментите, провеждани на друг кораб, USS Timmerman. През 50-те години този кораб е част от експеримент, отнасящ се до генераторите на кораба, или по-точно, до изпитанията с един мълък, но по-високочестотен генератор - 1000 Hz вместо стандартните 400 Hz. Този високочестотен генератор е предизвикал дъгови изпразвания и други добре известни явления, свързани с високочестотните генератори. Никой от екипажа на този кораб обаче не е пострадал. **Като заключение** се посочва, че след дълги години на търсене, служителите на Отдел Архиви, както и независими изследователи, не са открили никакви официални документи, които да потвърдят, че е провеждан експеримент за невидимост или телепортация в околностите на Филаделфия или на което и да било друго място.



ДРУГИ ИЗТОЧНИЦИ

Така, дотук с официалната информация... Но както казва мъдро народът: "Има си крушката опашка". И сигурно е прав - не може да се говори и шуми за нещо, което не е ставало или за което никой не е имал мераци да го прави. Пък и винаги е подозрително, когато официални институции отричат нещо твърде категорично... прекалено категорично. **Е, да**, Philadelphia experiment наистина е измислен. Разочароващо, нали? Книгата, шумът в медиите - всичко това просто е дезинформационна схема, която трябва да отвлече вниманието на хората от... истинския експеримент, който е извършен. Разбира се, околностите на Филаделфия нямат нищо общо. Същинският експеримент е бил всъщност преместване от едно в друго измерение (или, както аз си предпочитам, от една в друга плътност). Нещо, което става естествено на някои места по земната повърхност... Истинският експеримент е бил извършен в един склад в Канзас - отдалечено, пусто и необитаемо място. И, за съжаление, наистина е имало жертви - хора от обслужващия персонал. А за такива неща, естествено, никой не вдига шум. **При интензивния** процес на компресия в центъра на Земята (в нейното ядро) се отделят енергийни лъчения, подобни на тези в 4-то измерение. Тези лъчения от време на време излизат извън земното ядро и причиняват проблеми като тези в Бермудския триъгълник, например (вижте миналия брой), където кораби и самолети изчезват, а после някои от тях се появяват отново. Да кажем, че веществото от 3-то измерение (плътност) временно "пообърква" своята вибрационна честота и преминава в състояние на 4-та плътност. Но какво общо има това с Канзас? Ами, хмм - да приемем, че информация за това как се извършва процеса на преминаване от една в друга плътност е попаднала ОТ "ръцете" на не особено доброжелателни извънземни същества В ръцете на не особено доброжелателни хора. Да, обаче не е предадена ЦЯЛАТА информация, а това в ръцете на тези хора е било гибелно. Преместването в 4-та плътност изисква нещо повече от бомбардиране на материята до момента на компресионно налягане. Изисква се ПЪЛНО преминаване от едната в другата плътност - както и при връщане обратно! **Но хората**, извършили експеримента, хич не са се интересували какво ще стане с обслужващия персонал и какви ще бъдат последствията върху него. Служителите от персонала, затворени в метална кутия, не са преминали изцяло в 4-та плътност - само част от тях, заедно с част от металния контейнер, са преминали в 4-та плътност. Те загинали, но останали свидетелите на експеримента. На всичко отгоре, експериментът е повторен, а резултатите били доста сходни, само че при втория път има оцеляли. Трябвало да се вземат мерки срещу изтичането на информация, а най-добрия метод за това е дезинформацията. **А какво общо има Айнщайн с това? Ами за него и теорията му - в следващия брой!**

Voodoo Man



ОПИТАХТЕ ЛИ С НАЦИОНАЛНАТА КАРТА?

ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

СУПЕР ПРОМОЦИЯ

цена на карта [лева]	локален достъп в София [часа]	достъп от цялата страна [часа]
2,99	8	8
4,99	15	15
9,99	35	35
19,99	75	75

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg, www.netel.bg

sacrifice

Charnel Missions

Charnel Mission 1

[Заглавие]: Solis, site of an ancient dragon burial ground; [Цел 1]: да се привикат 12 fallen-и; [Цел 2]: Gangrel трябва да оцелее; [Атрибути на мисията]: +2 за Charnel, -1 за Persephone, -1 за James, -1 за Stratos, -1 за Pyro; [Нови единици]: Scythe, fallen, locust; [Нови заклинания]: Insect swarm;

В началото си построяваш manalith до фонтана от мана и си създаваш и manahoar, който да служи като мост между теб и manalith-а и възстановява маната ти. Може да си извикаш за войници scythes (4-5 броя), fallen и locusts и тръгваш на запад към селището, построено в чест на James. Разправи се с пазачите и си направи fallen-и от душите им с помощта на sac-doctor-ите (необходими са общо 12 fallen-и). Поеми на изток относно началната ти позиция и ще намериш още пазачи и друго селище - ето ти нов "материал" за fallen-и. По това време трябва да забележиш и дракона Sirocco, който се придвижва в посока на пещерата на Ragman. Изследвай картата и унищожи чуждите manalith-и, като най-добре е да ги замениш със свои. Щом събереш достатъчно fallen-чета, се озоваваш в гореспоменатата пещера и отпочва битка. Fallen-ите изпъждат дракона и Ragman е освободен.

Charnel Mission 2

[Заглавие]: Golgotha, the forbidden site of the demon gate; [Цел 1]: Оскверняване на алтара на Abraxus; [Атрибути на мисията]: +2 за Charnel, -1 за Persephone, -1 за James, -1 за Stratos, -1 за Pyro; [Нови единици]: Necryl; [Нови заклинания]: Protective swarm;

Charnel те изпраща в Golgotha да разчистиш пътя до демонската врата. Вражеската магьосница са нарича Abraxus и е много досадна. Пердаши се с нея близо до твоите manalith-и (които трябва първо да си построиш, разбира се), за да имаш достатъчна мана за магиите и внимавай за атаки по въздуха. Освен това получаваш нова единица и нова магия. Унищожи и замени manalith-ите на Abraxus; тя обаче е поставила пазачи покрай тях. Непрекъснато си лекувай единиците, защото иначе скоро ще ти се стъжни. Бързичко си прибирай сините души и се опитвай да докопаш червените преди Abraxus да си ги върне обратно. Разчисти manalith-ите покрай олтара; за защита от въздушните единици ползвай fallen-и и си направи necryl; сега вече може да извършиш оскверняващо заклинание. Сега иде ред и на Abraxus - премахнеш ли я се отваря пътя към демонската врата.

Charnel Mission 3

[Заглавие]: Sere, homeland of Ambassador Buta; [Цел]: победа над посланик Buta; [Атрибути на мисията]: +2 за Charnel, +1 за Pyro, -1 за Persephone, -1 за James, -1 за Stratos; [Нови единици]: Blight; [Нови заклинания]: Slime;

Charnel те изпраща в Sere да преговаряш с Pyro и посланик Buta. Започваш мисията с manahoar-и и blight. Построй си manalith и си извикай още един blight и още за каквито единици ти стигнат душите и маната. Огледай картата и намери трите олтара - един на Buta и два на временните съюзници Shakti and Abraxus. Започни с единиците и олтара на Buta и кътсцената ще ти връчат нови, междинни цели на мисията - да се справиш с Abraxus и Shakti и да защитаваш Buta. Той и сам може да се опази достатъчно добре, но ако унищожиш повече врагове от него (индикаторът за бройката е в горния ляв ъгъл), Charnel ще те възнагради допълнително в края на мисията. Най-напред избий робите по картата, направи си единици от всякакъв калибър и се насочи към олтара на Abraxus; заменяш manalith-а със свой и го оскверняваш. Идва ред и на олтара на Shakti; пак същата операция с manalith-а и оскверняването; само че изнамираш и довършваш и нейните изостанали по картата сили и самата нея.

Charnel Mission 4

[Заглавие]: Telluria, a secluded woodland on the outskirts of Elysium; [Цел]: Победа над Jadugarr; [Атрибути на мисията]: +2 за Charnel, -1 за Persephone, -1 за James, -1 за Stratos, -1 за Pyro; [Нови единици]: Netherfiend (можеш да увеличиш мощта му с магията devour soul за сметка на сини души, разбира се); [Нови магии]: Animate dead;

Пращат те в Telluria да се изправиш срещу могъщия Jadugarr. Jadugarr използва storm giants и въздушни единици - посрещни ги с твоите далекобойни и въздушни бойци. Построй си manalith и нареди manahoar-и да го пазят. Когато укрепиш положението, излез от долината и ще видиш в кътсцената Marduk. Продължи през просеката и срещаш Sorcha, който в момента се пердаши със силите на Jadugarr. Използвай магията animate върху мъртвия styx и ще получиш нова единица. Със същата магия можеш доста по-бързо да заменяш сините души на бойното поле с нови войници. Трябва бързичко да превръщаш червените души в свои собствени; ако се помотваш Sorcha ще ги вземе, както и твоите синички също. След първоначалната конфронтация се подкрепи с мана, защото Jadugarr ще се завърне с нова армия. Не е лоша идеята да си направиш guardian-и. Олтарът му се намира отвъд базата на Sorcha, която пък ти става нещо като съюзник. Преди да тръгнеш натам обаче се отбий на запад до селището на Persephone за нови души. Оскверни олтара и намери самия магьосник на картата, за да го довършиш.

Charnel Mission 5

[Заглавие]: Golgotha, the forbidden site of the demon gate; [Цел 1]: Abraxus не трябва да бъде изгонена; [Цел 2]: Да се изпрати Yogo на заточение; [Цел 3]: Победа над Gangrel на всяка цена; [Атрибути на мисията]: +2 за Charnel, +2 за Stratos, -2 за Persephone, -1 за James, -1 за Pyro; [Нови единици]: Deadeye; [Нови заклинания]: Demonic rift;

Изпратен си в Golgotha да извикаш демон от демонската порта. Charnel те инструктира да насочиш духа на Astaroth през Gangrel. За целта обаче трябва да удържиш положението в рамките на определено време (горен ляв ъгъл). Единиците, които имаш ще ти бъдат безценна помощ, защото Abraxus и Yogo моменталически те нападат. Като за начало раздели всичките си налични сили на две и им следи внимателно показатели, за да ги лекуваш навреме. Използвай си новата придобивка demonic rift срещу налитащите единици на Yogo и Abraxus. Щом каунтдауна стигне нула, можеш да дишаш малко по-спокойно и получаваш Gangrel като офанзивна единица. Charnel се намесва и заръчва да прогониш Yogo, но да запазиш Abraxus понеже му трябва. Унищожи олтара на Yogo, намери го и самия него и му виж сметката.

Charnel Mission 6

[Заглавие]: Cindercrag, home of Pyro's research and development mission; [Цел 1]: Унищожи пиродравличното динамо; [Цел 2]: Спаси Charlotte; [Цел 3]: Победи Buta; [Цел 4]: Победи Hachiman; [Атрибути на мисията]: +2 за Charnel, +1 за James, -1 за Persephone, -1 за Pyro, -1 за Stratos; [Нови единици]: Abomination; [Нови магии]: Wailing wall;

Charnel те праща в Cindercrag да се споразумееш с Pyro, едновремешен съюзник. Трябва да унищожиш неговото ново вулканично супер оръжие. Междувременно няма да е лошо да пробваш да спасиш Charlotte, която е лоялна към James и може да ти помогне в борбата. **Започваш** мисията пред олтара си близо до фонтан с мана, избери abomination, иди при маната и си направи manalith. Скоро пристигат и враговете ти Buta и Hachiman и си водят стабилна компания с тях. Не се прави на герой, а просто дръж позицията при manalith-а - с магията guardian на abomination-а и добра артилерия. Направи си още три abomination-а и ги подреди да спират връхлитащите тълпи.

Подкрепени с guardian, те стават още по-мощни; за по-добър ефект може да пуснеш една wailing wall. Ако можеш събирай и червени души. Тази мисия я започваш с добър резерв от души и щом удържиш началния щурм, си изгради стабилна армийка. Най-голямата опасност е тайното оръжие - внезапно изригващия на произволно място вулкан, който може да ти унищожи abomination-ите - дръж ги винаги под око и ги лекувай. Можеш да му видиш сметката ако имаш 12 - 18 свободни единици, с които да се справиш със защитаващата го групичка на Pyro. Можеш и да разчистиш защити

те и чуждия manalith около олтара на Charlotte, но няма да ти е много лесно да го сториш. От друга страна Buta и Hachiman вече не са толкова силни и ще ги опукаш не чак толкова трудно. Оскверни им олтарите и работата им е спукана.

Charnel Mission 7

[Заглавие]: Helios, the capital of Pyroborea and primary weapon testing grounds for Pyro; [Цел 1]: Победи Buta; [Цел 2]: Победи Sorcha; [Атрибути на мисията]: няма; [Нови единици]: Styx; [Нови магии]: Plague;

Предстои последно разчистване на сметките с Pyro, който обаче има нова неприятна за нас изненадка - ново оръжие на име magnafryer, и то цели три бройки. В началото на мисията Faestus донася информация за оръжието - на далечни разстояния то няма грешка, но в непосредствена близост до себе си не може да стреля добре. Но с magnafryer-ите ще се занимаваш малко по-късно. Наблизо има два фонтана от мана, на първия си построй manalith, а при втория се "окопай". Направи си styx и guardian-и и ги лекувай. Щом се появи врага, пускаш plague или wailing wall, лепваш guardian-и по вражеския магьосник и се опитваш да вземеш от червените души. Когато си построиш впечатляваща армия потегли напред и опукай вражеските manalith-и и ги замени с твои. Олтарът на Sorcha се намира на североизток спрямо изходната точка, оскверни го и тя ще избяга при олтара на Buta, който се намира зад fryer-ите. Ако тръгнеш през клифа от дясната страна към олтара, ще трябва да унищожиш само две от оръжията - средното и дясното. Най-трудно е да докараш единиците си наблизо, останалото не е голяма философия. Алтернативите са голяма група от недотам силни единици или по-малко на брой, но по-мощни и по-бързи. И в двата случая ще загубиш много от тях по пътя. А и лекувай магьосника си, защото ще бъде обстрелван и той. Като свалиш двата fryer-а, изчакай Buta сам да дойде към теб и го посрещни с plague и wailing wall. Не спирай да крадеш души и се придвижи към олтара, оскверни го и довърши останалите сили на Sorcha. Тежката защита на Buta прави задължително предварителното използване на заклинания за намаляване на силата и маната на врага.

Charnel Mission 8

[Заглавие]: Idylliac, the capital of Elysium, Persephone's final stronghold; [Цел]: Победи Yogo; [Атрибути на мисията]: няма; [Нови единици]: няма; [Нови магии]: Intestinal vaporization, death;

Charnel те комадирова в Idylliac, за да се отърве веднъж завинаги от Persephone. Първоначалните заповеди са да победиш Yogo, но скоро откриваш че и Charlotte се е окопала тук и получаваш нови инструкции. На дневен ред идва Charlotte, но първо трябва да си подсигуриш гърба - manalith, styx, магия guardian. Западно от началната позиция виждаш малък остров с фонтан мана и manalith. Направи teleport на manalith-а и се оказваш на островчето. Направи си shrine на фонтана с мана за прибиране на душите на жителите на острова. Върни се на основния остров и се приготви да атакуваш. Окопай се при първия си manalith и скоро ще видиш наситена със събития кътсцена, след която на теб ти остава само да се справиш с Yogo. Привикай си маневрени офанзивни единици, построй си още един manalith на следващия фонтан и го посрещни с death, например (внимавай защото grim reaper-а унищожава наред каквото му попадне). Тръгни по левия или десния път към олтара на Yogo. Пътьом опукай чуждите manalith-и и ги замени със свои или shrine-ове. По-сложно е положението с двата manalith-а отстрани на олтара - имат си мощни дракони за защита. Пусни им death и си пази по-назад бойците. Направи си собствен manalith върху освободения фонтан. Оскверни олтара и съсредоточи всичкия си огън върху Yogo щом той се появи; повтори оскверняващото заклинание, ако той убие sac-doctor за да прекъсне магията.

Charnel Mission 9

[Заглавие]: Thryhring, the capital of Empyrea, homeland of Stratos; [Цел 1]: Победи Jadugarr; [Цел 2]: Победи Hachiman; [Атрибути на мисията]: няма; [Нови единици]: Hellmouth; [Нови магии]: няма;

Остава само една задача преди последната мисия - посещение в Thryhring, дом на Stratos. Нападате Jadugarr със своите сили - изправи death срещу бойците му а своите единици прати по петите му. В това време си подсигури червените души. Ако успееш да го отблъснеш, ще имаш глътка въздух докато се върне обратно - построй си manalith, styx и hellmouth единици. Стой си при олтара и отблъсквай атаките на Jadugarr и Hachiman. Щом събереш достатъчно души, направи си офанзивни единици и поеми към най-близкия вражески manalith. Пурпурната точка на картата е Sara Bella, говори с нея и тя ще се присъедини към армията ти. Появят ли се враговете, игнорирай единиците им и се съсредоточи върху магьосниците - така те ще са принудени да си тичат обратно при олтарите си за подсилване. Преди да тръгнеш към олтара на Hachiman, трябва да имаш 20 - 24 единици. Той е защитен от manalith-и с phoenix guardian-и. Оправи се с тях с death и оскверни олтара (с hellmouth мощта ще е оптимална), после идва ред и на самия магьосник. Относно Jadugarr - подсили се с няколко shrine-а предварително. Намираш идол, посветен на Ashur и говориш със съществата там. После им прилагаш някое не особено мощно заклинание и прибираш душите. Олтарът на Jadugarr е добре пазен, така че в действие отново влиза death и wailing wall. Опукай manalith-ите, замени ги и оскверни олтара с hellmouth; няма да е трудно да убиеш и самия магьосник.

Sacrifice Mission 10: Finale, the Crucible

Без значение на коя страна играеш, последната мисия винаги е една и съща като варират само единиците и заклинанията, с които разполагаш.

[Цел]: Унищожи Megalith-а; [Атрибути]: няма; [Нови единици]: няма; [Нови магии]: няма;

Дойде време и за последната битка срещу Marduk. За протокола - сладурът няма собствен олтар и всяка победа над него е само временна; той просто се връща към най-близкия си manalith и се поправя, за капак няма нужда от магията convert, за да свие душите ти, а просто минава бързо през тях и готово. Така че, ще трябва да развиеш близо светлинни скорости при обратното прибиране на синичките души. Важното е да си поддържаш броя на своите постоянен и да се опиташ да вземеш и от неговите, а не обратното. Целта ти е да унищожиш megalith-а - структурата на големия хълм в средата на картата. Преди това трябва да изкараш от строя всичките manalith-и на Marduk, които са много стабилно защитени, а и Marduk непрекъснато щъка по картата с голяма и весела компания. Събери са manahoar-ите и ги строи да те пазят. Построй си два manalith-а при фонтаните и си направи две мощни единици (например въздушни) и ги прикачи с магията guardian, за да ги пазят. За да отблъснеш Marduk ти трябва нещо мощно (blind rage, volcano, death, tornado, cloudkill, bore). Ако го прогониш, имаш малко време да забършеш някоя и друга червена душа преди той да се върне с нови подкрепления. Като насъбереш ресурси, нападни най-близкия от неговите manalith-и. За целта са ти необходими 8 - 10 мощни единици; щом структурата падне, я заменящ със своя. Ако изследваш Megalith-а в средата на картата, ще получиш брояч за броя на оставащите manalith-и (горе вляво на екрана). Възможно е той да се опита да възстанови някой от тях, така че внимавай за съобщения дали собствените структури биват атакувани. След като веднъж сринеш всичките manalith-и, качи се на хълма и прати всичките си сили срещу Megalith-а. След това остава само най-последния пердах с Marduk - колкото повече единици имаш, толкова по-големи са шансовете ти.

Cali

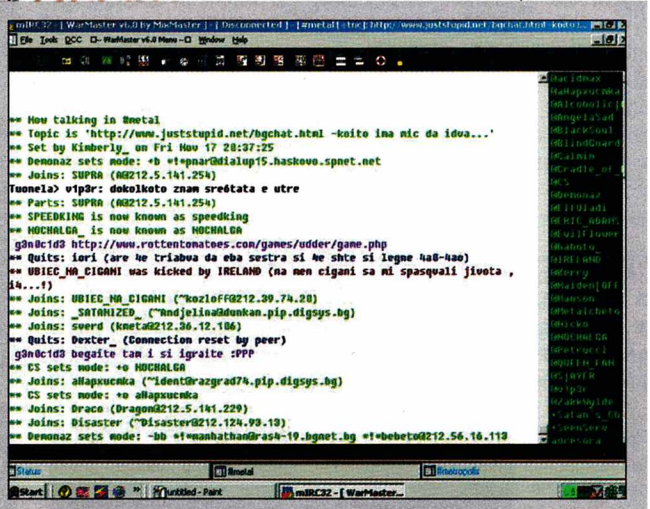
[- - СЛЕДВА - -]

PC WIN '95 / '98 / ME / 2k
MIN.: P II 300 , 64 Mb RAM , 4x CD , 3D Acc.
OPT.: P II 450, 128 Mb RAM , 32 Mb 3D Acc.
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: 1-4

Оценка 10/10

IRC:
www.irc.net; www.mirc.co.uk

Едва ли има някой, който да не знае какво е IRC. Повечето от вас сигурно ще пропуснат тази информация, но така или иначе за IRC и най-популярния му клиент mIRC (Иръць или Мирка, всеки го нарича, както му скимне) може да се разисква с часове. Това е прекрасна програма, истинска краста. Тя рязко увеличава сметките ви за телефон и ви пристрастява към монитора. Обаче след две-три години писва страхотно. За мен това беше първият контакт с Интернет. Прекарвах с часове пред 65-херцовия монитор, тровех си очите и живота, за да говоря с хора на хиляди километри от мен (или със съседите, въпрос на избор). Тръпката е невероятна, удовлстването - неизмеримо. **Самото IRC** се нарича цялата мрежа, система за чат. Тя е една глобална система с различни начини за нейното използване. Визуално се състои фактически от три полета. Едното е мъничко, където след въвеждане на вашето съобщение и натискане на Enter се появява в най-голямото поле. Там е целият разговор, като пред всяка реплика стои името на човека, който я е написал. А вдясно са имената на всички присъстващи в залата. Точно това е вторият най-популярен вариант на чат, IRC based. **Тази мрежа** има много клиенти. Казано на по-прост език, съществуват стотици програми за нейното използване. Най- популярните са mIRC и PIRCH. Всяка си има свои възможности и недостатъци, но като че ли на mIRC са най-малко. Причината за многото програми, коя от коя по-добра, е откритият програмен код на IRC. Всеки, който що-годе разбира от програмиране, може да си направи собствен удобен скрипт и да го пусне из Интернет. А там има всичко - от научно-популярни, базирани на филми, с най-причудливи скинове, до хакерски - с имлантирани nuker-и, pinger-и и всякакви средства за DOS атаки. **IRC има три особености:** йерархията, стаите и роботите. При команда /join име_на_стая влизате в стаичка с посетителите в нея. Така всички, които са вързани към някой сървър, не пишат на едно и също място, защото би настанала ужасна суматоха. Всеки си ходи в онзи chatroom, където му е интересно и където са му приятелите, може да си пише с всички, може и да изпраща частни съобщения на всеки от тях. **Йерархията** е доста интересен феномен. Потребителите могат да варират от влезпиши-излез до абсолютни тартори. Последните могат да изритват и да забраняват достъпа на всеки, който ги дразни. Има дори злобни оператори, на които като им се кажат две думи напряко веднага ги "показват вратата". Затова всеки се стреми да вземе маймунското @ пред името си, за да добие поне малко независимост и да не трепери пред всеки мухльо, който може да го изхвърли по средата на свалката с някоя мадама. **Последната особеност** на IRC са ботовете (идва от робот). Те са готови скриптове с определена задача и поведение. Авторите им най- често ги вкарват с цел да предпазят канала от недоброжелатели, псувни, takeover и подобни дивотии. Има дори игрови ботове, с които можете да си играете на асоциации, ако искате. Трети пък могат да изпращат mp3ойки при зававане на изпълнител и песен (това е най- често в каналите на warez team-овете). Ботовете трудно се различават от нормален човек; в случай че не са кръстени на името на стаята, Chanserv или CS, нищо чудно с часове да му говорите и да се чудите защо думичка не обелва. Има дори подобрени варианти, които при споменаване на техния nick или определена дума да пускат по някое лафче. Изобщо IRC е огромна всеобхватна система, която в момента е в разцвета си.



Оценка: 9/10

Web Chat:
http://chat.yahoo.com; http://chat.hit.bg/; http://chat.dir.bg/

Web chat, т.е. говоренето с приятели през Интернет-сайт, също е доста популярно. Хубавото е, че няма нужда от специален клиент за него - просто отивате на някой сайт и започвате разговора. Най- често са в IRC стил - с един главен прозорец за разговора и имената на присъстващите от дясно. Аз лично не съм голям негов привърженик, защото винаги се чака да се инсталира някоя Java, за да се задейства чата; освен това сте строго зависими от вашия браузър, proxy и прочие. Иначе не се различава много - пак има стаи, частни съобщения и т.н. **Най-популярният сайт** за чат е Yahoo!, докато за България това са Hit.bg и Dir.bg. Те са направени най-професионално и събират най-много хора. Изключително лесно е да си добавиш чат на собствения сайт, ето защо се намират под път и над път. Хора с еднакви интереси отиват на официалното URL на тяхното хоби/страст - startrek, sex, strawars, коли, метъл-групи, градинарство и изобщо всички сфери на обществения живот. За хора с обикновен dial-up достъп-чатът често се lag-ва' но за притежателите на DSL, кабелен Интернет или ISDN това няма никакво значение. Затова дали ще е mIRC или Web Chat е все едно - първото просто е с много по-богати възможности и дава много по-голяма свобода, а пък и то е бащата на целия Интернет chat.

Оценка: 8/10

Odigo:
www.odigo.com; http://odigo.search.bg/

Одигото е сравнително нова програмка. Почти същата е като ICQ, дори поддържа нейния Contact list и може да конвертира данни от едното към другото. Odigo обаче има една особеност - тя е здраво свързана с вашия default browser. Освен списъкът с приятели и изпращането на съобщения, тя покрива и разговорката ви с хора, които са на същия сайт, където сте и вие. Имате 200 различни картинки, с които да се представите на околните - от пънчиви бабички до фентъзи герои. Odigo (както и ICQ) поддържа различни скинове. Наскоро дори Search.bg пусна и българска версия на Odigo, която е направена прекрасно. Интерфейсът е малко по-сложен от този на ICQ и малко по-бавно действа. Хубавото е, че поддържа всички най-известни програми - Yahoo instant messenger, AIM, ICQ, т.е. няма нужда да ръчкате приятелите си да си слагат Odigo, просто те могат да си говорят с вас дори и през някоя от наличните програми.

Оценка: 7/10

Yahoo messenger:
http://messenger.yahoo.com/

Като разбраха колко популярен е техният чат, Yahoo! решиха да си пуснат специална програма за целта. Правена е в ICQ стил и покрай разгово-

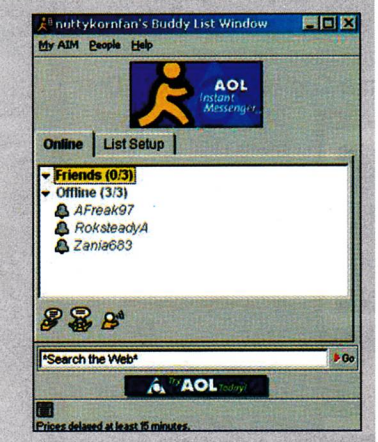
ДОПЪЛНЕНИЕ / УТОЧНЕНИЕ ОТ MG#28

В миналия брой представихме сайтът за безплатни дипломи Brainbech. Няколко дни след като списанието излезе от печат обаче като член на съсловието получих редовен мейл. В него се описват нововъведенията, които се правят от началото на 2001. Освен новият дизайн на страницата дипломите вече се заплащат на цена $ 8, което включва материалите, отпечатването и пощенските разходи. Засега няма нужда да давате пари за изпита - можете да си го карате безплатно без да си поръчвате дипломата. Това влиза в сила от януари, а от средата на март се въвеждат и цени за провеждането на някои изпити, които все още не са известни. Brainbench определено изнагляха много, след като спечелиха милиони верни клиенти. Master Games моли за извинение своите фенове, тъй като заявихме, че изпитите са безплатни. Но като изключим тази неприятна новина, Brainbench силно е еволюирал; дизайнът сега е много по-удобен, а изпитите са стигнали умопомрачителната бройка 330. Но балъците като нас без кредитни карти могат само да съжаляват (не си мислете за разни химии с генератори и крадени номера - няма да мине).

Иван Котев

INTERNET STORY

WWW. internet CHAT.



рите може да ви информира за всякакви финансови, спортни, светски и политически новини. Отново е тясно свързана с browser-а. Персоналната информация за всеки потребител се въвежда в специална страница, а освен това добавя и отделен toolbar във вашия браузър за по-бърза връзка с портала. Има най-различни версии - за Java, Unix, Palm OS, Windows CE. Плюс една много добра черта: оставя вашия contact list на сървъра и така той е винаги пълен, когато сте на някой друг компютър (за разлика от ICQ, където листът си стои на вашия компютър, а отидете ли до съседите и се регистрирате оттам, той е празен и трябва отново да добавяте friend-овете си). Поддържа безплатни телефонни разговори до Щатите.

Оценка: 6/10

AIM (America online Instant Messenger)
http://www.aim.com

AOL е най-глобалният доставчик на Интернет в САЩ, а вече плъзна и из Западна Европа. В България тяхната чат-програма няма особено голям успех, защото прилича на ICQ. Иначе по света се нарежда веднага след нея на второ място по брой потребители - само с някакви десетина милиона по-малко:)! Янките, ползващи услугите на AOL, нямат нужда от програмата. Нас, разбира се, това не ни интересува, защото по-скоро човешки крак ще стъпи на Уран, отколкото America Online да плъзне из България. Все пак никой не знае, само бъдещето може да покаже - ама на мен не ми се вярва много. Ето затова AIM няма много голяма почва у нас, въпреки че съдържа всякакви световни новини и търсене на потребители със сходни на вашите/нашите интереси.

Оценка: 5/10

MSN messenger
http://messenger.msn.com/

Microsoft просто не могат да се сдържат да не се наврат във всичко, свързано с компютрите. След техния MSN network (разбира се, неприложим у нас) решиха да направят портален сайт (www.msn.com), който се развива доста добре. Сега едноименната чат-програмка върви вградена с новия Internet explorer 5.5 и отново наподобява ICQ. Хубавото е, че поддържа проверяване на пощата в Hotmail (която не е POP3 mail) без да има нужда да си отваряте browser-а. Естествено, ако имате съобщение, трябва да го пуснете, за да го прочетете.

Оценка: 5/10

Paltalk:
www.paltalk.com

Paltalk е средностатистическа чат-програмка. Правена е в IRC стил и единственото интересно при нея е, че поддържа разговори с микрофон и камера. Такива като нея бол и няма с какво да ви заинтригува. Регистрирате си потребител, давате си Email-а като будала за всякакви junk съобщения и реклами и след две седмици я изтривате.

Оценка: 4/10

В крайна сметка от изброените програми си заслужават само първите две: mIRC и ICQ. Едната е за весел чат с много хора, другата е да поддържате връзка със свои хора успоредно с вашите задължения. Кое ще използвате, изберете вие. Останалите програми засега са само техни бледи копия и едва ли някога ще достигнат образците. Но Интернет-чатът е нещо невероятно хубаво и удобно, което ще продължи да се развива, докато накрая хората не започнат да си разменят UIN-ове (Unique Id Number) вместо телефонни номера.

Warden (И.Котев)

Min: 486, 66Mhz, 8 RAM; Opt: P 166, 16 RAM

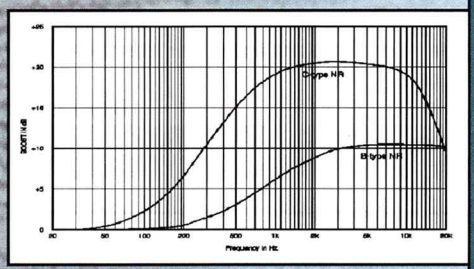
Бележка: Уводният текст към тази статия съдържа съждения и изводи, които са дискусионни. Запазваме си правото да се върнем на тях и с други мнения.

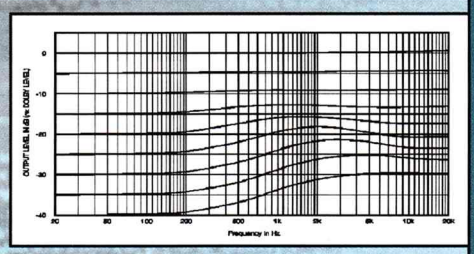
ИНТЕРНЕТ
без ограничения!
$12,50
• неограничен трафик • 720 часа месечно •
• оптични канали • без заето •
9811602
ул. "Фритьоф Нансен" №7
http://www.interkraft.net
info@interkraft.net
InterKraft
internet service provider
-20%
ОТСТЪПКА

Dolby Digital (AC-3)

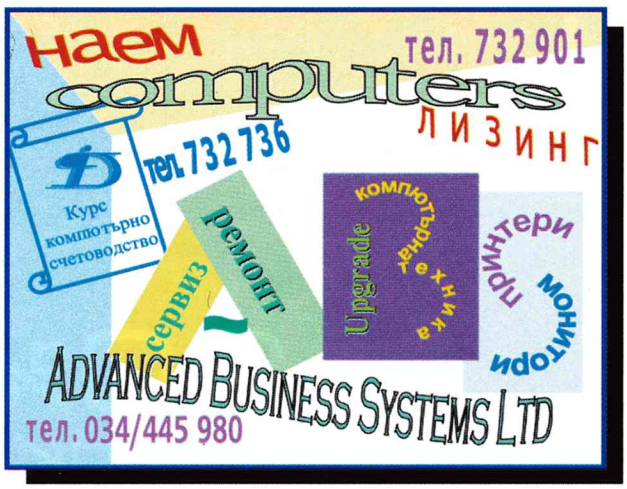
Продължение от MG#28

Най-невероятната част от системата **Dolby Surround Pro Logic** е, че изходният сигнал, "уловен" със стереото, може да се предава заедно с него навсякъде, където има възможност за предаване на стереосигнал: телевизионни стереопредавания, чрез спътник (C-band, DSS или PrimeStar), кабелни предавания, УКВ (FM) радио, лазерни дискове, видеоленти, и дори някои игрови приставки. Днес можете да слушате звук в системата Dolby Surround при много редовни телевизионни програми, в нарастващия списък на компакт-дискове и, естествено, на VHS и лазерни дискове, на които са записани хиляди филми със системата Dolby Stereo (терминът Dolby Stereo означава точно същото, което и добре известната ви Dolby Surround, но се прилага в киноиндустрията). Тоест ако сега имаме стерео, то ще имаме и Dolby Surround Pro Logic, и поради това всички декодери Dolby Digital са с вграден декодер Dolby Pro Logic. В таблицата, която следва, се прави сравнение на свойствата на Dolby Digital и Dolby Surround Pro Logic.**Параметър** Dolby Digital - Dolby, Surround Pro Logic**"Обкръжаващ" канал** - **Стерео**, пълночестотен (3-20000 Hz). - **Моно**, с ограничен спектър(100-7000 Hz). - **Нискочестотен канал Да**, (3-120 Hz).**Не** - **Панорамиране**-Разнообразно Отляво надясно, отдясно наляво, отпред назад и обратно **Канали** -6 отделни, всички канали могат да бъдат активни едновременно и независимо един от друг 4 производни, могат да възпроизвеждат само един преобладаващ сигнал във всеки момент от времето **Разни** -Подобрена картина на звука, благодарение на "time alignment - изравняване по време, т.е. заставят се динамичните канали да звучат така, като че ли се намират на еднакво разстояние от слушателя. .**Икономично** решение на задачата за получаване на висококачествен обемен звук**При намаляване на** общата сила на звука в звуковите пътечки при екшън-филмите (например, когато действието се развива късно през нощта), съответстващия образ се компресира, така че да съхрани качеството на тихите фрагменти **Обемен звук** от всеки незакодиран източник на стерео звук .Декодерите могат да бъдат настроени така, че да направляват нискочестотния звук в специални канали, за системи със subwoofer .**Съвместим** с всички съществуващи и бъдещи стерео формати. **Драматична** стъпка напред за въвличането на слушателя в света на реалните звуци. Безпрецедентни творчески възможности за производство и управление на звука. **Представлява** сам по себе си значителна стъпка напред в сравнение с обичайния стерео звук. **Световен стандарт**. **В:** В настоящия момент съществува огромно количество източници на звук, поддържащи Dolby Pro Logic. А как стои въпросът за Dolby Digital? На какво още може да записваме Dolby Digital освен на лазерни дискове? **О:** Dolby Digital притежава едно разкошно качество - голяма гъвкавост при кодирането. Dolby Digital технически допуска огромно разнообразие от формати, а някои от тях ще се появят в най-близко време: **High Definition** Телевизия (HDTV). Тази сравнително нова система беше една от първите, които избраха Dolby Digital за своя основна звукова подсистема. Изборът беше направен от **"Grand Alliance"** - организация, установяваща всички стандарти за системите **HDTV** в САЩ.- **Спътникова телевизия** - Direct **Broadcast Satellite (DBS)**. Тя вече активно използва предимствата на Dolby Digital, а именно високото качество и простотата на предаването. Например организацията "DMX for Business" използва Dolby Digital за предаване на 120 музикални стереоканала и всички те се излъчват от един предавател. PrimeStar планира в най-близко време да добави Dolby Digital към телевизионните си спътникови предавания. - **Кабелна телевизия**. Внедряват системи с Dolby Digital от съображения за ефективност и за да има готовност за стандартите на - бъдещите системи за HDTV. - **Във формата Digital Versatile Disc** (DVD) вече влиза Dolby Digital. - **Такива формати** като цифрови видеокасети -**Digital Video Cassette (DVC)**, и цифрово аудиопредаване - **Digital Audio Broadcast (DAB)**, са първи в списъка на внедряване на уникалната комбинация от качествен звук, ефективно предаване на целия спектър на сигнала и многоканалните възможности на технологията Dolby Digital.**В:** Кое прави Dolby Digital толкова гъвкава или, казано още по-направо - с какво е толкова добра? **О:** Буквите "AC" в Dolby AC-3 означават Audio Coding - кодиране на звука.

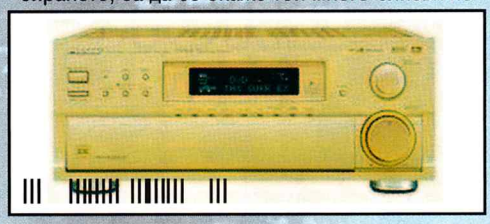




Цифровото кодиране на звука често бива наричано "perceptual coding" - осезателно (възприемчиво) кодиране, или още кодиране, основано на усещания. По-простичко казано, това е такова кодиране, което се опитва да намери и след това да отдели тази звукова информация, която ние така или иначе не можем да чуем, и в същото време да съхрани това, което можем да чуем. Предназначението му е да побере възможно най-много полезна информация в достъпния спектър. Ето една аналогия за пример. Да предположим, че трябва да се придвижат 4000 души (полезна информация) от едно място на друго за 1 час. По



шосето могат да минат само 1000 коли за 1 час. Ако поберем всичките 4000 души в тези 1000 автомобила, значи можем да се избавим от излишната информация (ще оставим 3000 коли в гаражите). Това е един вид високоефективна доставка (придвижване) и точно това е предназначението на системата Dolby Digital.Една от причините за изключително високото качество на звука на компакт-диска, е че той съдържа огромен обем данни: 16-разрядни образци се избират 44 100 пъти в секунда отделно за всеки канал. Това съответства на информационен поток от 1 411 200 бита за секунда. Компакт-дискът просто представлява огромен склад за информация, който позволява запис на до 74 минути музика на един диск. Добре, а какво да правим, ако трябва да запишем двучасов 20-разряден сигнал и на всичкото отгоре да бъдат шест канала? В днешно време такъв огромен поток информация е непрактичен нито за съхранение, нито за предаване.**Кодерът Dolby Digital** всъщност е първият кодер, разработен специално за многоканален звук. Уникалният опит на Dolby Laboratories за отстраняване на аудиошума е изключителен за намаляването на потока данни, защото колкото помалко битове се използват за описването на аудиосигнала, толкова по-голям е шумът. Подтискането на шума при Dolby става чрез намаляване на нивото на шума при отсъствие на аудиосигнал или позволява на по-силният полезен аудиосигнал да покрие или "маскира" шума. Но това позволява да се замаскира само шума, близък по честота до полезния сигнал. Поради това Dolby Digital разбива звуковия спектър за всеки канал на тесни ленти с различен размер, оптимизирани към честотната избирателност на човешкия слух. Така много точно се филтрира шума при цифровизирането, за да се окаже той много близък по



честота до честотата на кодирания сигнал. Аудиосигналът ефективно заглушава шума, като го прави недоловим за ухото. Там, където отсъствието на сигнала не позволява да се маскира шума при цифровизирането, Dolby Digital прави всичко възможно да го намали. Dolby Digital е толкова ефективна система за шумоподтискане, че в резултат качеството на звука субективно е страшно близо до оригинала.**Dolby Digital** използва технологията "shared bitpool" (съвместни битове), както и модел за маскиране на човешкия слух, за да постигне максимална ефективност на предаваната информация. Разрядите неравномерно се разпределят между множеството тесни честотни ленти - различни при всеки конкретен случай, в зависимост от спектъра и динамичната структура на кодирания сигнал. Примайки модела на слуховото маскиране, кодерът предоставя оптимално количество разряди за аудиосигнала във всяка лента. Допълнително се извършва преразпределение на разрядите между разните канали в съответствие с модел, при който по-честотно наситеният канал изисква повече данни за предаване, отколкото другите по-слабо запълнени, а така също се отчита, че силният сигнал в един канал може да маскира появяващия се шум в другите канали. В резултат Dolby Digital може да използва пропорционално повече предавани данни за кодиране на звука, издавайки по-качествен сигнал и позволявайки да се кодират няколко звукови канала в по-нискоскоростни потоци данни, отколкото изисква дори един канал на компакт-диска.**Технически данни** Кодерът Dolby Digital е способен да обработва входен сигнал с 20-разрядни динамични цифрови сигнали с честотен диапазон от 20 до 20000 Hz +0.5 dB (-3 dB на 3 и 20300 Hz). Нискочестотният канал покрива диапазон от 20 до 120 Hz +0.5 dB (-3 dB на 3 и 121 Hz). Поддържа се честота на дискретизация в 32, 44.1 и 48 к Hz. **Широчината** на изходния поток данни може да варира от минимум 32 кбит/сек за един моноканал, до максимум 640 кбит/сек, което удовлетворява целият възможен диапазон на изисквания. Типични са скоростите 384 кбит/сек за "5.1" каналния Dolby Digital в потребителски формат, и 192 кбит/сек за двуканално предаване на звука.

Voodoo Man

Softcom - 97

"Softcom-97"

Магазин - бул. "Христо Ботев" №29; тел. 951 61 06, 54 75 62; факс 951 59 62

Genuine Intel Motherboards, Processors, Networking etc.

Intel BOXCA810EA "Cayman 2" 4Mb 3D Video&Creative PCI 128 ATA/66 - **134$**
Intel KD815EEAA "Easton" 3D Video&Creative PCI 128 AGP4x ATA/100 - **134$**
Intel KD815EEAAL "Easton" 3D Video&Sound 10/100 Lan AGP4x ATA/100 - **146$**
Inetl D850GB "Garibaldi" Pentium 4 Motherboard - **255$**

INTEL®PRO/100+ OEM PCI Lan - **42$**
INTEL®InBusiness™ 8PORT 10/100Mb FAST HUB - **117$**

PQI 128Mb SDRAM PC133 LifeTime Warranty - **65$**

Богат избор на: *консумативи за мастилено-струйни, лазерни и матрични принтери; компютърни конфигурации, аксесоари и мултимедия; оригинални компютърни игри и др.*

Гаранционният срок на продуктите на Intel е 36 месеца.
В цените не е включен ДДС.

ТРИИЗМЕРНИЯТ ДИСК

Чрез CD се появи възможността да се записва музика с високо качество без качеството на записа да се променя и да се влошава след употреба, както е при магнитните ленти и виниловите грамофонни плочи. В компютърната индустрия CD стана безценен помощник на потребителите, но и на програмистите. Софтуеристите получиха възможността да увеличат обема на своите програмни продукти, добавяйки видео и аудиоелементи и т.н. По-късно дисковете започнаха да се използват и за гледане на цифрово видео (VideoCD). Прогресът обаче си е нещо, което дърпа напред. Информационните обеми нараснаха. Стандартният компакт-диск (640 MB) стана крайно тесен. И се появи технологията DVD. Разбира се, страхотно е да съберeш на DVD-диск до 17 GB информация, но на тази технология това й е максимумът - повече няма накъде. Така полека-лека възникна необходимостта от принципно нов начин за съхранение на информация върху носители. А щом на пазара има свободна ниша, някой винаги я запълва. В случая това е компанията Constellation 3D (C3D). Тя неотдавна демонстрира формата FMD (Fluorescent Multilayer Disk - флуоресцентен многослоен диск), който много скоро може да стане новият лидер в индустрията. Първото поколение дискове на C3D е фамилията от 120 мм многослойни FM-дискове с обем до 140 GB и със скорост на четене до 1 GB/сек. (DVD - 17.4 GB) Новите дискове например вместват до 20 часа компресирани филми във формата HDTV!

Накъсо за CONSTELLATION 3D (C3D)

Президент и изпълнителен директор на C3D е физикът Евгений Левич, емигрирал от Русия (тогава СССР) през 1975 г. Самата компания C3D съществува от 1995 г. Основната й цел е да разработва прогресивни технологии в областта на съхранението на данни и да пуска в производство продукти за потребление и образование. Особеност в позицията на Constellation 3D е да работи върху революционни, а не еволюционни решения и всички предлагани от нея продукти да дават тон на високопроизводителните технологии за съхранение на информация. Компанията има офиси в Ню Йорк, Флорида и Калифорния, както и лаборатории в Израел и Русия. C3D притежава над 60 патента. През 1998 г. в Русия е създадена фирмата 3-DOM, занимаваща се със същото, както и C3D. Но най-големите успехи принадлежат на американската компания.

Принцип на действие на FMD-ROM

Дискът FMD-ROM е прозрачен. Изобщо не питайте къде е традиционният отражателен слой за CD и DVD-дисковете? Тази технология просто не се нуждае от отражателно покритие. При оптическите носители от типа CD, DVD и MO процесът се извършва по следния начин: лъчът на лазера пада върху повърхността на информационния слой, отразява се от метална подложка и се фиксира от детектор-приемник. В FMD няма отразен лазерен лъч - под въздействието на лазера информационният слой започва сам да излъчва. Принципът на действие на флуоресцентните дискове се основава на явлението фотохромност. Преди години руски химици откриха органичен материал, наречен "стабилен фотохром", който в лазерна светлина придобива флуоресцентни свойства (флуоресцентно светене). Цялата хватка е, че информационният елемент на FM-диска (фотохром) може да променя своите физически свойства (като цвят или наличие на флуоресценция) под въздействието на лазер с определени параметри. В нормално състояние фотохромът няма флуоресцентни свойства. Осветен от лазер с голяма мощност обаче се инициира фотохимична реакция, в резултат на която той започва да флуоресцира. При четене на информация веществото отново се възбужда флуоресцентно, но чрез лазер с по-малка мощност. Това флуоресцентно светене се улавя от фотоприемник и се възприема като значение "1". Тук веднага възниква въпросът за устойчивостта на фотохромното състояние от гледна точка на дълготрайността, тъй като всички физични елементи в природата с времето загубват своите свойства. C3D твърди, че влошаване и загубване на свойствата няма да има. Възбуденият фотохром излъчва светлина в спектралната област на падащото върху него излъчване (в червения цвят) с определена стойност (в рамките на 30-50 НМ), което позволява лесно да се различава сигнала от лазера и светлинния сигнал от материала на диска. Тази технология позволява да се избегне проблема с множествената интерференция между слоевете, която може да доведе до загуба на лъча в многослойния диск - излъчваната фотохромна светлина не е кохерентна и добре контрастира с отразяваната от лазера, свободно преминава през слоевете и лесно се улавя от фотодатчиците. В обичайните оптични носители (CD/DVD) при увеличаване на броя на информационните слоеве се влошава качеството на сигнала. Това се дължи на отражения от информационния слой сигнал, т.е. необходими са огледални повърхности. Точно затова в технологията DVD при изготвянето на двуслойни дискове външният информационен слой се прави полупрозрачен - за да даде възможност на лазера да се добере до вътрешния слой. При това сигналът, преминаващ през външния слой, "оставя" в него част от енергията вследствие на отразяването. Отразените от двата слоя сигнали интерферират (покриват се или се припокриват) поради кохерентността (съвпадение на честоти и постоянна по време фаза), в резултат на което се получава загуба на полезен сигнал. Увеличаването на броя слоеве причинява ефект на множествена интерференция между слоевете и усложнява процеса на четене. Този проблем може да се реши чрез усъвършенстване на детектор-приемниците, но засега това е осъществимо само в лабораторни условия. При флуоресцентните дискове подобно влошаване на качеството на сигнала при увеличаване броя на слоевете също има, но е значително по-бавно. Разработчиците на FMD-ROM заявяват, че дори и при брой слоеве по-голям от 100 няма силно изкривяване на полезния сигнал, понеже всички слоеве на диска са прозрачни и еднородни. Ако разгледаме FM-диска в разрез, ще видим, че той се състои от няколко поликарбонатни слоя, съединени помежду си. Слоевете съдържат повърхностни структури ("пити"), които се запълват с флуоресцентен материал. При четене лазерът се фокусира върху определен слой и възбужда неговите флуоресцентни елементи, след което това светене се улавя от фотодетекторите. Разработчиците са убедени, че при използване на син лазер (480 НМ) е възможно увеличение на плътността на записа до десетки TB!!! на един FM диск. Другата интересна особеност на тази технология е възможността за паралелно четене. Ако последователността от битове се записва не по протежение на пътечката, а в дълбочина по слоевете, може значително да се повиши скоростта на избор на данни. Вследствие на това създателите на FM-диска, на шега или на сериозно, са предложили да нарекат своята рожба "триизмерен диск".

Едно списъче с ПРЕДИМСТВАТА на FMD/C

1. Многослоен, прозрачен и еднороден диск. 2. Малка загуба на полезен сигнал при преминаване през няколко слоя. 3. Флуоресцентното светене на отделния елемент безпрепятствено прониква през слоевете на диска. 4. По-малка (в сравнение с CD/DVD) чувствителност към различни недостатъци на устройствата за четене и т.н. Флуоресцентната технология не изисква особени производствени условия. 5. Излъчваната флуоресцентна светлина от всеки слой не е кохерентна и така се отстранява проблема с множествената интерференция, наблюдаващ се в технологиите CD/DVD. 6. FMD-технологията е съвместима с CD и DVD-форматите, като поддържа същата система на разпределение на данните на всеки слой.

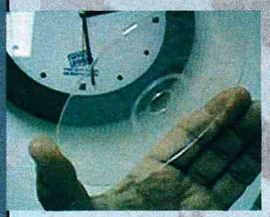
Производство на FM-ДИСКОВЕ

Много етапи в производството на FM-дискове са унифицирани с вече съществуващите методи за направа на CD и DVD. Разбира се, има и някои промени. Като например формата на "питата" и методите за запълване с флуоресцентен материал, както и технологичната операция по алуминиевия слой, което намалява броя на стъпките при изготвяне на един информационен слой. Проце-

Някои от ПАРАМЕТРИТЕ на бъдещия проект на C3D: 50 GB диск (12-слоен)

Параметър	CD	DVD	FMD
Диаметър на диска, мм	120	120	130
Обем, GB	0,64	17,4	50,8
Брой слоеве	1	2(на всяка страна)	12
Разстояние м/у слоевете, Мкм	-	40	25+5
Обща дебелина на информационните слоеве, Мкм	0,11	2	275
Формат	CD	DVD	Модифициран DVD
Разстояние между пътечките, Мкм	1,6	0,74	0,8
Оптична система:			
Дължина на вълната, НМ	780	635-650	532

сът на мастеринг (изготвяне на мастер-копия) е почти аналогичен на този при CD/DVD. Нали помните как се правят CD? За носител на записаната информация се използва стъклена пластина с нанесен върху нея тънък фотосъпротивителен слой. Лазерният лъч, чиято интензивност е модулирана с цифровата информация, се "врязва" в този слой и върху неговата повърхност се появяват следи, съответстващи на "единиците" от двоичния код. След това фотосъпротивителният слой се проявява и покрива с метален слой. Този образец (Master) след записа съдържа цифрова информация във формата на пити. После по галваничен път се приготвя точно негативно копие, което служи като прес-матрица, от която се изработват CD. За да се съхрани единствената матрица обаче, с нейна помощ се приготвят едно или няколко междинни копия, които не се използват за прес-матрици, защото са позитивни, а не негативни копия. Тези копия на обикновен език се наричат "майки". С помощта на "майките" по галваничен път се приготвя същинска прес-матрица, която вече е негативно копие. И чак тогава с нея започва пресоването на CD. След пресоването на информацията върху информационната повърхност във вакуумна среда се нанася тънък слой алуминий. От външната страна на този метален слой се нанася покритие от защитен слой лак, за да се избегне неговото механично повреждане. В технологията FMD е много важно да се получи точната форма на питата, понеже впоследствие тя се запълва с флуоресцентен материал. Поради това технологиите за изготвяне на CD и FM-дискове са различни. В ролята на мастер-копие при FMD е никелова матрица (щампа). Тя, както и при CD-технологията, е негативно копие на произвеждания диск. FM-дискът се състои от няколко слоя, затова процесът се разделя на етапи: отделно се приготвят информационните слоеве, след което се свързват помежду си. Технологично производството на FMD има две разновидности. При първата се използва горещо щамповане. Всеки слой се получава чрез пресоване на поликарбонатния слой с две щампи (мастер-копия) при висока температура. В резултат се получава така, че един слой носи информация от двете страни. След това питите се запълват с флуоресцентен материал и щом той се втвърди, слоят се пресова под налягане. При втория метод се използва процеса фотополимеризация, при който слоевете се нанасят върху многослойният диск един след друг, като се формират от "тънки отпечатъци" (информационни слоеве). Изготвянето на информационен слой всъщност представлява направа на плака с определени оптични характеристики и с дебелина от 25 до 30 микрометра (микрона). Плаката, върху която ще се нанесе информация или се щампова, или се изрязва с лазер до необходимия размер. Приготвената плака се закрепва на специално въртящо се тяло върху външната повърхност на никелова матрица с негативното копие на изготвения информационен слой. В процеса на въртене фотополимерното вещество равномерно се вкарва в пространството между повърхността на щампата и плаката. Щом фотополимерът се втвърди, плаката се отделя от повърхността на щампата. Подложката вече съдържа пита с определена геометрия - и тя като качество превъзхожда онова, което се получава при използването на матрица за CD или DVD. След получаване на слой с необходимото разположение на питите, започва тяхното запълване с флуоресцентен материал, който равномерно се нанася върху цялата информационна страна. Като се нанесе полимера, следва химична обработка на повърхността, за да се достигне желаната контрастност. После се прави проверка на копието за различни дефекти и правилното запълване на питата чрез възбуждане на фотоелементите. След това цялата картина се улавя със CCD-камери, прави се необходимия анализ и слоевете се "залепват" на подложка. Всичко това отгоре се залива със защитен слой, който впоследствие може да се използва за каквото и да е графично оформление. За да няма физически контакт с информационните слоеве, тази област се запълва също с полимерен материал, както при CD и DVD.



Устройство за ЧЕТЕНЕ НА FM-ДИСКОВЕ

Разработчиците твърдят, че устройството, работещо с FM-дискове, лесно ще приема и както CD, така и DVD. Това е абсолютно необходимо, защото пазарът е препълнен с такива дискове. По принцип нещата са аналогични по много компоненти като например лазер, оптика, система за трекинг и фокусиране, различни контролери. Добавени са само системи, способни да улавят и различават флуоресцентното светене от лазерното, както и обслужването по избор на информационните слоеве.

ЗАПИС НА FMD-ROM

Все още няма официално представен прототип на записващо устройство за FMD, но C3D заявява, че

Представяте ли си какво щеше да е, ако нямаше компакт-дискове? Ужас! Раждането им е същинска революция, която повлия пряко и косвено върху днешната човешка дейност.

то е в процес на разработка. При запис на FMD-ROM се използва технологията WORM (Write Once Read Many - записваш веднъж, четеш много пъти). Серията презаписващи дискове ще се нарича FMD WORM. Технологията за производство на тези дискове остава същата, както и при производството на FMD ROM, но се използва друг флуоресцентен материал, способен да променя състоянието си под действието на лазера при запис. Важно е също така и да се избере метода за запис на диска. Разработчиците на FMD-технологията предлагат два принципа за запис. Първият (термичен) предполага употребата на материал, притежаващ по начало флуоресцентни свойства (логическа единица). При записа участъците, на които се въздейства термично чрез лазера, загубват това свойство (логическа нула). Вторият принцип (химичен) изисква използването на материал без първоначални флуоресцентни свойства. Лазерът предизвиква фотохимична реакция, в резултат на която в материала надделяват флуоресцентните свойства. За да се възбуди тази реакция, е достатъчен маломощен лазер или нормален светодиод (светодиодна матрица). При употребата на светодиодна матрица е възможен едновременен запис на целия информационен масив, което ускорява процеса на запис. Записващите устройства нямат принципни различия с четящите устройства. Единствената разлика е лазерът с друга форма, позволяващ както четене, така и запис. Още една интересна особеност е, че има възможност за съвместяване на WORM и ROM на един носител! Представете си например 20-слоен диск, на който 10 слоя вече съдържат информация (записана фабрично при производството им), а останалите 10 слоя са оставени за нуждите на потребителя. Чудо, но за съжаление информацията, постъпваща от официалните източници, е доста оскъдна и не остава нищо друго, освен да дочакаме първите FMD WORM и записващи устройства. Компанията C3D планира и пускане на презаписващи FMD (в края на 2001 г). Принципът на запис остава практически както при CD-RW-технологията, но тук няма необходимост от управление на отражателната способност на слоя - достатъчно е да се преведе флуоресцентният материал от едно състояние (отсъствие на флуоресценция) в друго (наличие на флуоресценция). Например целият слой на FM-диска ще е покрит с флуоресцентен материал, който по начало не притежава флуоресценция (логическа нула) и при записа на логическата единица на нужното място чрез маломощен лазер се възбужда фотохимична реакция, вследствие на което в този участък надделява флуоресценцията. Изтриването се извършва чрез по-мощен лазер, под действието на който елементите губят флуоресценцията. Достойнствата на тази технология са, че флуоресцентният материал е много по-устойчив към фазови преобразувания от използвания в CD-RW-дисковете, поради което е възможно да се правят много повече презаписи.

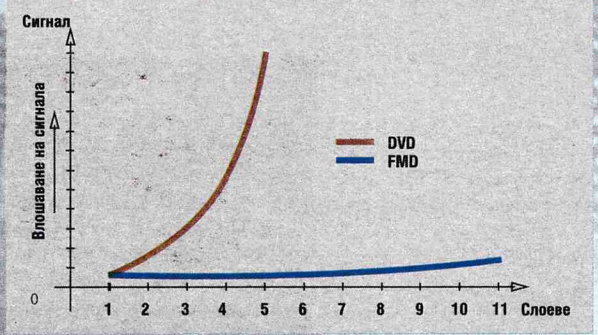
ПАРАЛЕЛНО ЧЕТЕНЕ

Тази технология предлага паралелно четене, т.е. последователността на битовете се записва не по протежение на пътечката, а в дълбочина на слоевете. Което очертава три начина за четене на данни: последователен, последователно-паралелен и паралелен. Как става паралелното четене? Процесът се извършва с помощта на фоточувствителен елемент, който представлява масив от CDD-камери. Този уред е способен да чете нискомощно светене с честота десетки MXц със скорост до 1 GB/сек. При това механичната скорост на работа е 450 пъти по-малка, отколкото при DVD.

Освен FMD

Компанията C3D разполага с още един любопитен продукт - FMC ClearCard(tm) ROM. Това е устройство за съхранение на информация с размерите на кредитна карта, но в него има FM-диск с диаметър 50 мм. Първите модели от това устройство ще съхраняват до 10 GB информация при 20-слойно изпълнение и плътност на записа 400 MB на квадратен сантиметър. Себестойността на това производство не е по-малко от $ 10, но тук май се очертава добра замяна на днешните флеш-карти в много (макар и не във всички) области. C3D твърди, че в лабораторни условия е създаден диск в 50-слойно изпълнение, обем 1 TB и скорост на предаване на данните до 1 GB/s. Появата на тези продукти ще стесни ужасно много мястото, заемано от CD и DVD. Компанията C3D планира много скоро да пусне своята първа продукция, но за цени сега въобще не се говори, а и в момента е трудно да се предположи кога тези продукти ще станат достъпни за масовия потребител.

Voodoo Man



SEGA THE GRINCH

PREVIEW
P/D: Konami / Universal
GENRE: Action Adventure

Измъкнете The Grinch от орбита. Това е единственият начин да бъдете сигурни.

Кой друг освен Whos обича Коледа толкова много? И кой друг освен Grinch я мрази толкова много? Джиографи, този неизвестен мошеник, ги е направил съседи. Създават се условия за насилие и Grinch е онзи, който започва пръв. При това кратко отлагане на срещата със силите на Whos двете противникови страни Universal и Konami се обединяват и ни канят да проучим подробно атаката на Grinch чрез интерактивната симулация или "игра" за Sega Dreamcast. **При** The Grinch има малко точни неща, но в замяна на това пък много погрешни. Страхотната музика е опорочена от изключително слабите звукови ефекти. Солидната схема за контрол е направо загуба на време за игра, в която рядко става ясно какво ще прави или как ще го прави сега Grinch. Явно създателите доста са бързали, притеснени от пускането на филма и затова става още по-явно, че Grinch няма и не трябва да намери място в много Dreamcasts, защото има много други страхотни игри, които очакват нашето внимание, и то съвсем заслужено. **Grinch** поставя играчите в неясната роля на хора, мразещи Коледа. Той е мешавица от скоковете на Марио, способностите на Лара да се движи по ръбове и да увисва, уменията на Солид Снейк да се промъква тайно и накрая - притежава своя собствена раница, пълна с куп полезни джаджи, като например специална пушка, приспособление за катерене по стени и дори Grinchcopter. **Плановете** на Grinch са да разбие Коледата на Whos като унищожава колети и подаръци, като насочва коледните картички на погрешни адреси, като разваля украсени коледни дръвчета и въобще като прави страхотни поразии - например замеря с развалени яйца прозорците на къщите или боядисва плакатите на кмета. **Играта** е нещо смесено между платформер и приключенска игра, но е наследила малко хубави неща от двата жанра и много от лошите им страни. Притежава солидната схема за контрол, каквато има един платформер. За съжаление обаче съдържа и ужасно дразнещото ударение върху събирането на разни безполезни неща. Макар необичайната атмосфера, приключенските моменти и елементите на пъзел да са о'кей, The Grinch страда от ахилесовата пета на всички приключенски игри - от тази дива несигурност, която играчите изпитват, когато няма начин за разберат дали те са некадърни да се справят с даден проблем или причината е в самата игра. **Тъй като** на практика това е най-големият недостатък на играта, ще ви разкажа още за него. Да вземем например една от шестте или седемте мисии, които трябва да бъдат изпълнени в Downtown Who-ville. Мисията е да замеряш с развалени яйца 10 прозореца. Да предположим, че Grinch е успял да открие 9 от всичко 10 отворени прозореца и съответно е изпратил развалената кокоши продукт в тях. Чудесно, но му трябва още един прозорец, за да завърши мисията и той упорито го търси. Оглежда се много внимателно, но уви. И започва да се колебае - дали наистина е направил внимателен оглед без да пропусне нищо или е необходимо да отиде да търси на друго място? Обаче другото място е свързано с куп допълнителни усложнения. Трябва да намери нещо, което да му позволи да отиде в друга, неизследвана област на Downtown Who-ville. Добре, ами ако е нужно да отиде в друго ниво да го търси това нещо - как ще разбере кога е намерил съответното нещо? Представете си, че трябва да попадне в трето ниво и да вземе втория предмет, който му позволява да достигне първия предмет и след това да се върне в Who-ville, за да изстреля последното яйце!? Не, това е направо смешно - не може да са го направили по този начин, нали? Да, само че няма никакъв начин да разбереш прав ли си или не! Просто не можеш да бъдеш сигурен! **Проблемите** с геймплея не свършват дотук, за съжаление. Понеже всичко - ама всичко - е направено като част от сериал (унищожи X подаръка, събери Y blueprints, замеряй с яйца Z къщи и така до безкрайност), няма никаква тръпка! Обикновено ликуваме, когато нашите герои се сдобият с ново оръжие, което стреля още по-страхотно. В The Grinch се сдобиваш с нещо ново, само ако намериш от 4 до 16 blueprints, а това са разни пъзели, които не носят тръпка, а просто накрая въздъхваш с облекчение "Уф, ето че се сдобих най-после с Grinchcopter. Крайно време беше!" **Въпреки че** играта изглежда много полирана на някои места, нейните груби ръбове ясно показват, че са я претупали, когато са я правили. Музиката е интересна и създава подходящото настроение, но звуковите ефекти са записани при много широко вариращи нива на звука. Това прави звуковия фон ужасен на места. Просто заглушава гласа на разказвача. Гласът на разказвача, в интерес на истината, е подбран добре, но другите гласове са абсолютен срив, особено този на Grinch. Анимацията на героите е гладка и приятна (прилича на cartoon), но някои текстури от околната среда са разместени или недобре изравнени и често могат да се видят полигони, които се застъпват. **И накрая**, но не последно място: някои важни елементи от терена оживяват само когато Grinch ги наближи и после пак изчезват щом се отдалечи. Това е безкрайно дразнещо, защото при такава игра, ориентирана към предмети, много важно е да виждаш къде се намират различните неща. **Напоследък** се появиха доста хубави игри за Sega и при това положение The Grinch безкрайно трудно ще спечели собствениците на Dreamcast за своята кауза.

Voodoo Man

PERSONA 2

PlayStation

PREVIEW
P/D: Atlus / Atlus Games
GENRE: Role-playing

Atlus отново се опитва да примами геймърите в объркан свят на демонично владение и наперени, но уплашени до смърт журналисти.

В началото играта може да ви се стори малко овехтяла, но всъщност Persona 2 се разгръща в обезпокоително властна практика - в смесената технология Breath of Fire, която притежава обезкуражителната атмосфера на Silent Hill или System Shock. Ланките, бледоликите герои, временно проучват безкрайна колекция от атмосферни многоъгълни проспекти и отчаяно желаят булото на реалността да остане плътно поне за още няколко секунди. Под повърхността на този стилно мрачен свят бие сърцето на сложна и пълна с новости roleplaying-игра, едно чудесно майсторско парче, което е добър старт в новата година. **Фокусът** на Persona 2 е насочен върху строго реалистични места, а сенчестият окултен ритуал в началото може да ви се стори мрачен и незавладяващ. Но това е само началото - само подготовка за наистина ужасяващите неща, които се случват по-нататък. Понеже героите наистина стават все по-ужасни и сюжетната линия непрекъснато се променя, геймърите откриват в един момент, че копнеят за измамно стерилния комфорт на Seven Sisters High. В крайна сметка след като едно същество по-грозно и от самия дявол може да изпълзи от сенките на олющената офис-сграда, въпросът е: има ли наистина място, където можеш да се скриеш? За да се поддържа тази атмосфера в Persona 2, на помощ идва сякаш безкрайна процесия от сюрреалистично анимирани сцени и герои, съчетаващи в себе си традиционната анимация с CG и видеоефекти, което дава крайния ужасяващ резултат. Ако сюжетът в тези сегменти се стори на някого твърде абстрактен, той може да не се безпокои - тези сегменти са безценни при обличането в плът и кръв на мрачния свят на Persona 2. При това дават психологична дълбочина и добра основа за сплашване по пътя. **Този** вечен страх от злокобността на мрака се предава благодарение на неочаквано оригиналния разказ. Геймърът влиза в ролята на, и по-точно в патентованите кожени обувки на Майа Амано, репортер на Tiger Beat - стилно списание за тийнейджъри. В началото на нашата история, Майа е изпратена да отрази в репортаж

серия от убийства в Seven Sisters, нагледсъвсем нормално училище. В хода на журналистическото си разследване тя открива, че в случая са набъркани окултни сили, а смъртта на убитите се свързва с мистериозния ритуал The Joker's Curse (Проклятието на шегаджията). По всичко личи, че някой се мъчи да призове древна демонична сила, за да употреби огромната й мощ за целите на своята мрачна кауза. Попаднала в центъра на конфликт, който не й е много ясен, Майа разбира, че е във вихъра на събитията и се лута между тайнствената паралелна реалност на persona и сблъсъкът очи в очи със самия Шегаджия. **Сюжетът** на Persona 2, майсторски представен в уникален стил, бързо грабва вниманието на играчите и ги захвърля в свят, който едновременно е много познат, но и обезпокоително сюрреалистичен. Разбира се, и най-вълнуващата история дотяга, ако не е подплатена солидно с добър геймплей. Persona 2 не само го притежава, но и навлиза достатъчно детайлно и заинтригуващо, за да може да задоволи и най-капризните roleplayers-играчи. Говорим за повече от 50 часа разказ с всичките вариации и за една порочна битка в свободна форма, която очаква и предизвиква онези, които са достатъчно храбри, за да посмеят да влязат в нейния мрачен и объркан свят. Геймплеят притежава такава дълбочина и сложност, че дори може да обезкуражи и смаже по-меките членове на roleplaying-обществото. **Това** е най-очевидно в уникалната contact system на играта, която позволява на Майа и нейните придружители да получават помощта на различните странни и чудати обитатели на Persona 2. След като ги измъкне от техния свят, Майа и придружителите могат да влизат в странни разговори с тях, да търсят следи и да боравят с тайнствени неща. Това допълнително нажежава битката, като дава подкрепление на твоите за по-голям контрол върху самите тях, благословени с вечната духовна енергия. Макар първоначално да плаши, впоследствие играта се разгръща и завладява с много заклинания, герои и неща, които продължават да нарастват, без да се повтарят досадно. **Сложността** е може би най-голямото предимство на играта. Но от друга страна точно тя сякаш я превръща в "нередовен" role player, който на моменти дори отблъсква с трудността си. Да избегнеш Вечното наказание (Eternal Punishment) примерно е задача, която изисква почти фанатична концентрация. Подобен проблем може спокойно да погребе по-неконцентрираните и невнимателни геймъри в лабиринт от заговори, откъдето няма измъкване. Но пък ако си падате по подобни мъчни закачки, Persona 2 е една от най-брилянтните в това отношение roleplaying-игри от много години. **Не се плашете** от сложността на тази игра. Нейните объркани прелести доказват, че усилието си струва.

Voodoo Man

INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE

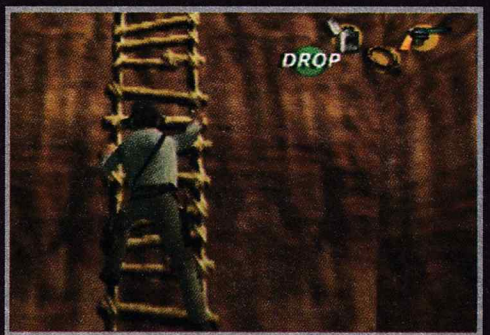
REVIEW

P/D: LucasArts / Factor 5

GENRE: Action Adventure

Инди се появява на N64, за да смъкне от трона Tomb Raider, а нали добре знаете какво чудо на чудесата е това!

Очакванията за Indiana Jones and the Infernal Machine бяха много високи. И трябва да признаем, че тази приключенска игра наистина е стойностна и с много достойнства! Има някои страхотни кътсцени и целият диалог от PC-версията е вътре. Но нещичко все пак не й достига, за да бъде наречена велика игра. Въпреки че е едно от най-добрите заглавия, появявали се някога за N64, тя просто не се различава съществено от Tomb Raider, за да я детронира и да се изкачи на върха. Ако тя беше излязла преди няколко години, още преди да се появи Лара, сигурно щеше да бъде направо революционна игра, която да донесе милиони долари на LucasArts. Вместо това обаче Eidos жъне плодовете от приключенските активи на Лара - преди всеки наричаше Лара женския Индиана Джоунс, а сега излиза, че истинският Инди просто не може да я надвие, щом става въпрос за 3D-платформа и приключенски екшън. **Иначе** видът на Indiana Jones е фантастичен - особено с този 4MB expansion pak (играта може да се играе и без него, но с него зрително изглежда далеч по-добре). Въобще тя е сред най-красивите игри, които въобще някога сме виждали на конзола. Но само това не стига. Играта се играе точно както и Tomb Raider - абсолютно по същия начин до последните движения, като да речем плуването или blockpulling-а. **Играта** започва с това как Инди прави разкопки. И още преди да сте свикнали как да се справяте с различните движения, как да се измъквате и да се пазите, вече сте на път за Вавилон, където трябва да попречите на дяволските комунисти да се доберат и разкрият тайната на едно оръжие, пред което атомната бомба изглежда като детска играчка. Тук е напъхан гласовия диалог от PC-версията, но макар звукът да е много добър (Factor 5 в крайна сметка са си професионалисти по звука), сега гласът звучи просто смешновато. На места може да се разсмеете дори на глас като чуете какви неща излизат от устата на героя. За съжаление Харисън Форд не озвучава героя в играта, така че Инди звучи, хм... меко казано, странно. **През** по-голямата част от играта се налага да скачаш от ръб на ръб и отвреме навреме да стреляш, като за целта разполагаш с доста оръжия, които събираш попътно. Инди трябва да събира и съкровищата, скрити по пътя в алкови и други места встрани от пътя. За всяко ниво има по 10 такива съкровища, а IQ (Indy Quotient- Коефициента на Инди) отчита как се справя Инди със задачата - колкото повече такива благинки събере, с толкова повече пари се сдобиват играчите. С тези пари пък се купуват ценни неща в началото на всяка мисия: например пакети здраве и дози противоотрова. **Интерфейсът** оползотворява разположението на контролера на N64 - играчите могат да използват левия, десния и долния С бутони за често използвани неща като например оръжия или запалка (за да осветиш тъмна пещера например). Горния С бутон се използва за поглед от първо лице, за да видиш какво има и какво става наоколо, преди да продължиш по-нататък. **Не искам** да си крия душата. Играта наистина е проектирана чудесно, има интересни пъзели за решаване и действието се развива в прекрасен свят. Единственият проблем е, че всичко това вече сме го виждали, макар и на други системи. При всички положения играта за конзола определено е по-добра от PC-версията, но дори и това не я прави нещо повече от клонинг на Tomb Raider. Factor 5 са свършили повече от фантастична работа, спретвайки тази игра за N64, и тяхната работа трябва да се оцени много високо. Но и тази работа не прави от играта блок-бъстър! Прави просто една добра игра. **Ако никога** не сте играли Tomb Raider, тази игра направо ще ви взриви! Ако обаче сте фен на Tomb Raider, играта ще ви се стори позната като старите ви обувки отпреди две години.



Voodoo Man

Ед Симсън и Том Роуландс се срещат за пръв път през 1989 в Манчестър, където и двамата учат история. Тъй като и двамата се интересували от DJ-ство, бързо сформират група, и вземайки името Дъст Брадърс, което им предлага продуцента на Бийсти Бойс Пол Бутик, започват на свирят из клубовете. **Още от самото начало** Дъст Брадърс имат свой стил на свирене, и славата им бързо нараства - главно като миксатори на неща, с които другите DJ не успяват да се справят - например хаус и хип-хоп или рок. Стилът им на свирене е динамичен и бърз, затова обикновено ги пускат в началото на партитата - за да "вдигнат публиката на крака". **Дъст Брадърс набират стремително скорост** и само 3 години по-късно, през 1992 влизат в студио - и всичко си идва на мястото. Така се появява Song To The Siren - един невероятен микс от брекбийт, тежък бас, пищящи сирени и индивокали. И макар песента да не става особено известна, тя показва пътят, по който е тръгнала групата - да открива нови звуци, които никой дотогава не е чувал, и да ги вкарва в песните си. **1994 е годината**, в която Кемикъл променят денсмузиката. За начало правят 14th Century Sky и My Mercury Mouth - песни от благотворителния албум Serious Road Trip. Славата им на ремиксатори бързо се разраства и те преработват всичко, което си струва да бъде преработено - от Maniac Street Preachers до Saint Etienne, а също и Prodigy, Primal Scream и the Charlatans - и всеки път успешно! **Така, напълно закономерно**, се стига и до албум, пуснат през 1995. Вече под името Chemical Brothers, дуото издава Exit Planet Dust, който продава милиони копия по целия свят. **"Ние не правим музика"**, обяснява Том. "Ние правим нещо, което те кара да полудееш, да излезеш от кожата си." И наистина е така - музиката на Кемикъл трудно намира аналог сред себеподобните си. Рядко се чува такъв смазващо твърд, и все пак не тежък звук. В тяхната музика всеки един херц си пада на мястото - от дълбоки баси, през плътни среди, по пищящи високи - т.е., нямаща почти нищо общо с това, което сме свикнали да чуваме по радиото - голият прав бийт на т.нар. Комерсиално електронно. **Въпреки това**, музиката на Кемикъл е прекалено разнообразна за да бъде причислена към даден тип. Като се започне от хаус, псайкълделик, транс, техно, че дори и фънк - Кемикъл преработват всичко, давайки своята идея за съвременно звучене. **"Все още имаме какво да кажем"** споделя Ед. "В последните две години хората просто събират семпли оттук и оттам, за да ги сложат на едно място. Според мен това не е музика. Според мен музиката е нещо далеч от-

...ние НЕ ПРАВИМ музика...

въд сума на отделни чужди парчета." **Славата на Кемкъл** нараства забележително след излизането на третия им албум, Surrender (чийто сингъл Hey Boy Hey Girl превзе всички световни класации). Показващ напълно нов и различен звук от която и да била друга група, албумът е пълен с енергия и бийт. Той е закономерен завършек на повече от 10-годишната им история. И въпреки това, Том и Ед все още не са достигнали апогея си. Имайки целият свят от звуци, който някой може да си представи, те все още рушат границите на нормалното и традиционното. **Много групи копират формулата** за успех на Кемикъл. Станалият известен със брекбийт хита си The Skankfeller Song Fatboy Slim, признава, че черпи вдъхновение единствено и само от Кемикъл. Дори и гиганти на попмузиката като U2 използват техните похвати. **След повече от 10 години работа** Кемикъл са достигнали ниво, които малко други групи са. За епилог можем само да повторим това, което

казва Ед - "Все още имаме какво да кажем...". И така, думата е тяхна - за нас остава само да чуем...

[edi_bedi]

BITEX.CLUB
internet • e-mail • IRC • ICQ • games
ж.к. Красно село, бл. 208
вход Ж, тел: 9556555
ж.к. Слатина, бл. 31
партер, тел: 9715440
e-mail
internet
games
ICQ
IRC

SILENT SCOPE (PS 2)

Скрит режим: *На екрана за избор на режим натиснете:* **Дясно, Надолу, Дясно, Квадрат, Нагоре, Квадрат, Квадрат, Триъгълник, Надолу, Дясно, Надолу, Дясно, Квадрат, Триъгълник**. **Огледален режим:** *На екрана за избор на режим натиснете:* **Ляво, Ляво, Дясно, Квадрат, Надолу, Надолу, Нагоре, Триъгълник, Нагоре, Дясно, Надолу, Нагоре, Ляво, Надолу, Квадрат**. **Гледна точка на героя (First person):** *На екрана за избор на режим натиснете:* **Нагоре, Нагоре, Нагоре, Нагоре, Надолу, Надолу, Надолу, Надолу**. **Бърз режим:** *На екрана за избор на режим натиснете:* **Надолу, Триъгълник, Нагоре, Квадрат, Триъгълник, Надолу, Дясно, Надолу, Дясно, Квадрат, Триъгълник**. **Романтичен режим:** *На екрана за избор на режим натиснете:* **Ляво, Дясно, Дясно, Квадрат, Триъгълник**. **Нощен режим:** *На екрана за избор на режим натиснете:* **Нагоре, Дясно, Надолу, Ляво, Нагоре, Квадрат, Триъгълник**. **Без crosshair:** *На екрана за избор на режим натиснете:* **Дясно, Дясно, Дясно, Квадрат**. **Без scope:** *На екрана за избор на режим натиснете:* **Дясно, Надолу, Дясно, Квадрат, Дясно, Надолу, Дясно, Квадрат**. **Без курсор на противника:** *На екрана за избор на режим натиснете:* **Дясно, Дясно, Дясно, Дясно, Ляво, Надолу, Нагоре, Дясно**. **Неограничено време:** *Натиснете пауза в arcade режим и натиснете:* **Квадрат, Квадрат, Квадрат, Кръг, X, R1, R2, L2, L1, Триъгълник, Избор**. **Замяна на половин живот за 5 секунди:** *Натиснете пауза в arcade режим и натиснете:* **Нагоре, Нагоре, Надолу, Надолу, Ляво, Дясно, Ляво, Дясно, X, Кръг**. **Замяна на 5 секунди за половин живот:** *Натиснете пауза в arcade режим и натиснете:* **Кръг, X, Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Надолу, Надолу, Нагоре, Нагоре**.

BLADE

Чийт режим: *На главното меню задръжте L1 и след това натиснете:* **X, X, X, X, X, Кръг, R1, R2, R2, R1**. **Неограничени животи:** *На главното меню натиснете:* **Ляво, Ляво, Ляво, Дясно, L2, L1, R2, R1**. *След това, за да отворите чийт меню, по време на играта натиснете Start.* **Неограничени амуниции:** *На главното меню натиснете:* **Надолу, Дясно, Нагоре, Ляво, L2, L1, R2, R1**. *След това, за да отворите чийт меню, по време на играта натиснете Start.* **Всички артикули:** *На главното меню натиснете:* **Дясно, Ляво, Нагоре, Надолу, L2, L2, R2, R2**. *След това, за да отворите чийт меню, по време на играта натиснете Start.*

THEME PARK ROLLERCOASTER (PS 2)

Всичко е безплатно: *Докато сте в играта натиснете* **[Ляво, Надолу, X, Кръг]** *8 пъти.* **Златни билети:** *Докато сте в играта натиснете* **[Нагоре, Надолу, Ляво, Дясно, Кръг, Дясно, Ляво, Надолу, Нагоре, Кръг]** *4 пъти* **Всичко е открито:** *Докато сте в играта натиснете* **[Нагоре, Надолу, Нагоре, Надолу, Ляво, Нагоре, Надолу, Нагоре]** *8 пъти*

DYNASTY WARRIORS 2 (PS 2)

Всички герои: *На екрана със заглавието натиснете:* **Квадрат, R1, Квадрат, R2, Квадрат, R2, Квадрат, R1**. **Всички Shu генерали:** *На екрана със заглавието натиснете:* **Квадрат, Квадрат, R1, R1, Квадрат, Квадрат, R2, R2**. **Всички Wei генерали:** *На екрана със заглавието натиснете:* **Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат, R2, R2, R1, R1**. **Всички Wu генерали:** *На екрана със заглавието натиснете:* **Квадрат, Квадрат, R2, R2, R1, R1, Квадрат, Квадрат**. **BGM Test опции:** *На екрана със заглавието натиснете:* **L1, L1, L1, R1, R1, R1, L2, R2**. **Edit опции:** *На екрана със заглавието натиснете:* **R2, R2, R2, L2, L2, L2, R1, L1**. **Режим на свободен избор:** *На екрана със заглавието задръжте Триъгълник и натиснете* **R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2**. **Отключване на бонус героите:** *Завършете Musou режима със следните герои, за да отключите съответния бонус герой:* **С член на Царството Shu** *- отключва Huang Zhong, Ma Chao и Jiang Wei.* **С член на Царството Wei** *- отключва Xiahou Yuan и Zhang Liao.* **С член на Царството Wu** *- отключва Taishi Ci, Lu Meng и Gan Ning.* **По един член от всяко царство** *- отключва Diao Chan, Dong Zhuo, Yuan Chao и Zhang Jiao в свободен режим.*

CRASH BANDICOOT

Достъп до всички нива: *Този код ще ви даде достъп до всичките 32 нива в играта:* **Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, X, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Квадрат, X, Триъгълник, Кръг, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Кръг, Квадрат, Триъгълник, X, X, X, X**. **Как да притежавате всички ключове и скъпоценни камъни:** *Този код ще ви даде всички ключове и скъпоценни камъни в играта:* **Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, X, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Квадрат, X, Триъгълник, Кръг, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Кръг, Квадрат, Триъгълник, X, X, X, X**. **Пароли за играта: % завършен - Парола:** **2%** Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат, Кръг, Кръг, Триъгълник, Квадрат; **6%** Кръг, X, Квадрат, Триъгълник, Кръг, Квадрат, Квадрат, Триъгълник; **11%** Квадрат, Квадрат, X, Квадрат, Квадрат, Триъгълник, X, Триъгълник; **13%** X, Квадрат, X, Кръг, X, Квадрат, Триъгълник, X; **18%** Квадрат, Квадрат, Триъгълник, X, Кръг, Кръг, X, Триъгълник; **19%** Триъгълник, Триъгълник, X, Триъгълник, Кръг, Кръг, Квадрат, X, Квадрат, X, Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат, X, Триъгълник, Квадрат, X, X, Квадрат, X, X, Триъгълник, Квадрат; **22%** Кръг, Квадрат, Квадрат, Кръг, Кръг, X, X, X; **27%** X, Кръг, X, Кръг, Кръг, X, Квадрат, Кръг; **31%** Квадрат, X, Триъгълник, Триъгълник, X, Квадрат, X, Триъгълник; **36%** X, Кръг, Кръг, Кръг, X, Квадрат, X, Квадрат; **38%** Квадрат, Квадрат, X, Триъгълник, X, Квадрат, Кръг, X; **52%** Триъгълник, Триъгълник, Кръг, X, X, Квадрат, Квадрат, Кръг, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, X, X, Кръг, Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, X, X, X, Кръг; **56%** Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, X, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, X, X, Триъгълник, Квадрат, Кръг, Триъгълник, Квадрат, Кръг, X, Кръг, Кръг, Триъгълник, X; **57%** Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Кръг, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, X, X, Триъгълник, Триъгълник, X, Кръг, Квадрат, Квадрат, X, Квадрат, Триъгълник, X, Кръг; **63%** Триъгълник, Триъгълник, X, X, X, X, Триъгълник, Квадрат, Квадрат, X, X, X, Кръг, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, X, Кръг, X, Кръг, Триъгълник, Триъгълник; **68%** Триъгълник, Триъгълник, X, X, Квадрат, Кръг, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, X, X, X, Кръг, X, Квадрат, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, Кръг, Кръг, Квадрат, X, Кръг;

PlayStation

TIPS & TRICKS

TOY STORY 2

Неуязвимост: Ето как можете да станете неуязвими в играта: първо задръжте shift и control, след това ще видите правоъгълно прозорче горе в ляво на вашият монитор. Напишете **buzz's laser**. Вече сте неуязвими. **Друг начин да станете неуязвими:** Бързо напишете alakazam когато "**Press Jump**" се появи на първия екран. **Неограничен брой животи:** Отидете в **allyies u gullies**. След това отидете на пазара и отидете чак до края и паднете във водата покрай пътя. Потърсете тунела на дъното. Влезте в него и ще намерите един живот. Повтаряйте това действие, докато получите толкова животи, колкото желаете. Къде в играта можете да намерите зелен лазер (**Green laser**): Зеленият лазер (Green lasers) ви позволява да убивате вашите противници с един единствен изстрел, затова е едно много полезно оръжие. Можете да го намерите на всяка една от следните локации: **Andy's House:** когато влезнете в гаража, намерете начин да се покатерите на микробуса. Ако успеете да го направите ще откриете така желаното оръжие. **Andy's Neighborhood:** проправете си път до мястото, където се намира счупената кола. Зеленият лазер трябва да се намира точно пред вас. **Alleys u Gullies:** завийте надясно веднага след като видите първата самолетна кутия и ще откриете зеления лазер. Къде в играта можете да откриете **Battery**: Започнете играта на нивото Bombs Away и се движете наляво, докато откриете battery. След това се движете само надясно и ще откриете още една battery. **Как да се катерите по дърветата:** Започнете игра на нивото Andy's Neighborhood. Покачете се на люлката, след това достигнете другата люлка, а след това се прехвърлете на въжето с гумата. Покатерете се по въжето и след това скочете на върха на дървото. Забележка: на върха на всяко дърво има Boss. Къде можете да намерите зелен **army men** и какво ще получите от него: Започнете играта на нивото Andy's Neighborhood. Веднага след началото ще забележите един трактор, който ще ви преследва. Не напускайте двора. Обърнете се и ще забележите зеления army тап. Приближете войника и той ще ви предложи Pizza Planet token ако успеете да намерите петимата му приятели. Останалите петима се намират сравнително лесно, така че - успех! **Как да се качите на покрива:** Намерете всичките army тап и след това се качете на къщата. Ще имате възможност да се покатерите на покрива. Къде можете да намерите окото на **Mr. Potato Head**: За да намерите окото на Mr. Potato Head (и да получите устройството стрелящо с дискове), се изкачете на върха на строителния обект. Там ще откриете така желаното око. **Как да победите Boss-a Jackhammer:** Вземете устройството стрелящо с дискове от Mr. Potato Head. С него стреляйте по boss-a, но не му позволявайте да се приближава прекалено близо до вас или с вас е свършено, защото той ще ви застреля с огнени мълнии. Забележка: за да отключите и да получите устройството стрелящо с дискове от Mr. Potato Head ще трябва да намерите окото му. С оръжието получавате само 10 диска, но не се притеснявайте при всяко завръщане можете отново и отново да получите 10 диска. **Как най-лесно да победите финалните Boss-ове:** Ще ви се наложи да се биете с Gunslinger, Blacksmith и Old Prospector в последното ниво на играта. Най-добре е да ги победите точно в този ред. За да победите Gunslinger използвайте лазери, а за да се справите най-лесно с Blacksmith и Prospector използвайте въртене.

CATECHUMEN

1. Стартирайте играта. **2.** След като вече се намирате в играта натиснете клавиша ESC и ще се озовете на главното меню. **3.** Много бавно напишете следното: **franchiseme.** **4.** Когато кода бъде приет ще чуете "**Алилуя**". **5.** Натиснете resume дате. Сега ще имате възможност да използвате следните клавиши във ваша полза: "**R**" = живот, "**Y**" = щит, "**I**" = оръжие "**и**"= супер скок. Как да пропускате нива в играта: **1.** Стартирайте играта. **2.** След като вече се намирате в играта натиснете клавиша ESC и ще се озовете на главното меню. **3.** Много бавно напишете следното: **iaminahurry.** **4.** Когато кода бъде приет ще чуете "**Алилуя**". **5.** Натиснете resume дате. **6.** Като направите всичко това ще се озовете в началото на следващото ниво. **7.** Но внимавайте при използването на този чийт! Ако не сте прибрали оръжията, които се намират из нивото при пропускането му няма да ги получите!!!

BITEX.COM
first class internet
Tel.: 02/954 9090, 954 9094
e-mail: info@bitex.com

ROBO RUMBLE

За да пропуснете нивото, на което се намирате, по време на мисията натиснете **Shift**, **W** и **N** едновременно и автоматично ще спечелите мисията.

FIFA 2001

На главното меню на играта въведете следните кодове: **Gimmethemoney** - Добавя пари; **Playersmaybe** - Свободни играчи; **Bigheads** - Режим големи глави; **Playersarelocked** - Играчите от противниковия отбор не могат да се движат;

ARMY MEN: AIR TACTICS

По време на играта натиснете BACKSPACE и въведете някой от следните кодове: **!ripoff blue** - Максимално здраве; **!ripoff red** - Неограничено здраве; **!ripoff white** - Губите мисията; **!ripoff black** - Гледате всички FMV серии; **!plastic surgery** - Всички неща от голямо значение са червени; **!sarge is dead** - Пълни амуниции;

CRIME CITIES

По време на играта натиснете (~) и въведете желания от вас код: ***_GIVEMEALLWEAPONS*** *- Дава всички оръжия;* ***_GIVEMEALLAMMO*** *- Презарежда амуницията;* ***_GIVEMEMAXENERGY*** *- Презарежда щита;* ***_GIVEMETHEMONEY*** *- Повече пари;* ***_DEV_MODE_ON*** *- Debug режим;*

THE MOON PROJECT

По време на играта въведете желания от вас код: ***Cheater 1*** *- Активира чийт режима;* ***MyBrainIsFaster 1*** *- Бърз Research;* ***Limit_Up #*** *- Увеличава лимита на единиците ви на #;* ***MoneyForNothing #*** *- Увеличава парите ви на #;*

BUSINESS TYCOON

Натиснете TAB, въведете желания код и натиснете ENTER: ***Zeropercentinterest*** *- Добавя $10 милиона;* ***Canyouspareadime*** *- Добавя $100 милиона;* ***Nomoneydown*** *- Добавя $100 милиона;* ***Iseelondoniseefrance*** *- Претърсва всички региони;* ***Feelthatmojorising*** *- Добавя по 10 към всеки ресурс;* ***Idkfa*** *- Добавя по 99 към всеки ресурс;* ***Hitmeagain*** *- Добавя 1 екшън карта;* ***Upmysleeve*** *- Добавя всички карти;* ***Impressme*** *- Завършва настоящия изследователски проект;*

4X4 EVOLUTION

Коригиране на парите: ***първо*** *пуснете играта и поиграйте малко, докато спечелите малко допълнителни пари, но поне $10 000.00. сега продайте камиона ви. Ще трябва да имате някъде около $40 000.00.* ***Потърсете*** *в директорията на играта за файла metal.ini (вероятно той се намира в следната директория: C:\programs\Terminal Reality\4x4 Evolution\system\metal.ini).* ***Отворете*** *файла (metal.ini) използвайки notepad, намиращ се в папката accessories на Windows. Запишете на някое друго място този файл, например на desktop-а или в някоя друга папка. Върнете се отново в играта и си купете моторно превозно средство и някои части, от които имате нужда. Когато парите ви намалеят направете следното:* ***Излезте*** *от играта и се върнете отново в папката, в която копирахте файла metal.ini, отворете го с notepad и потърсете следния ред:* ***Cash=(последван от поредица от числа и букви)****; Изберете този ред и го копирайте в clipboard-а. (Но копирайте само този ред, а не целия файл). Сега вече отворете файла metal.ini, намиращ се в папката: C:\programs\Terminal Reality\4x4 Evolution\system\; И потърсете реда, на който пише:* ***Cash=(последван от поредица от числа и букви)****; Маркирайте този и върху него paste-нете реда от предишния файл.* ***Save-нете*** *файла и излезте от notepad. Върнете се отново в играта и като на магия портфейла ви отново се е напълнил. Ако искате още пари, просто продайте отново камиона си и повторете всичко още веднъж или още няколко пъти.*

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Избор на ниво: *За тази процедура се изисква редакцията на един файл и преди да се захванете с това е хубаво да направите копие на оригинала, в случай, че нещо се оплеска. Използвайте най-обикновен текстов редактор и отворете файла "**freedom.cfg**", намиращ се в папката на играта. Добавете реда "**showmissions true**" на последно място във файла. В играта изберете "**Load Game**", за да отидете на желаното от вас ниво.* ***Чийт кодове:*** *За тази процедура се изисква редакцията на един файл и преди да се захванете с това е хубаво да направите копие на оригинала, в случай, че нещо се оплеска. Използвайте най-обикновен текстов редактор и отворете файла "action.cfg", намиращ се в папката на играта. Добавете реда "bind tilde console" в началото на файла. След това по време на играта натиснете "~" и въведете някой от описаните по-долу кодове:* ***Toggleai*** *- Включва/изключва компютърното управление на противниците ви;* ***Toggledoors*** *- Всички врати са отключени;* ***toggledamage*** *- Изключва увреждането на всички герои;* ***badguysarelousyshots.01*** *- Враговете ви стават по-малко прецизни;* ***toggledetection*** *- Враговете ви не могат да ви засекат;* ***gimme [артикул]*** *- Дава ви [артикул]; А ето и списък на артикулите, които можете да получите с помощта на командата "**GIMME**":* ***allergen grenades***; ***catteni blaster***; ***catteni blaster ammo***; ***catteni pistol***; ***catteni pistol ammo***; ***rifle***; ***rifle ammo***; ***toolkit***;

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

За да откриете допълнителните ви възможности, съберете всички монети на всяко ниво. След това отидете на options и след това на extras. Отидете на списъка и активирайте feeding frenzee. ***Всички нива:*** *Натиснете up, down, left, right, right, right, down, left.* ***Неограничен брой животи:*** *Натиснете down, down, up, down, right, down, up, up.* ***Всички герои:*** *Натиснете left, right, left, left, left, up, left, left.*

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Автоматична победа в играта можете да постигнете ако натиснете ***Shift+W*** *на всяко едно място в играта. За да пропуснете Ship-to-Ship бойните последователности натиснете* ***Shift+V*** *едновременно.*

PC

TYPING OF THE DEAD

Скрити възможности: паролата за скритите възможности при игра срещу компютъра е: ***DOAKSIM****. Други пароли: Въведете следните кодове в секцията "Password Entry":* ***KIKMAHP***; ***DKRORCR***; ***STKZJGH****; Те активират съответно:* ***1)*** *свободна игра (неограничено Continue);* ***2)*** *дава достъп до всички шефове в Boss режим;* ***3)*** *дава достъп до всички нива в Drill режим;*

SCREAMER 4X4

Отидете на главното меню на играта (там където можете да изберете free drive, trophy и т.н.) и натиснете SHIFT. Ще се покаже диалогов прозорец, в който можете да въведете кодовете. А ето и новите възможности, които се откриват пред вас: ***ALLTROPHIES*** *- Достъп до всички Trophy-та;* ***ALLTIRES*** *- Всички видове гуми;* ***ALLRDIFFERS*** *- Всички Rear Differentials;* ***ALLFDIFFERS*** *- Всички Front Differentials;* ***ALLENGINES*** *- Всички двигатели;* ***RABACAR*** *- Raba Truck;* ***BIGFOOT*** *- Toyota Hilux Bigfoot;* ***ALLCARS*** *- Всички коли;*

Inter Business
УЧЕБЕН ЦЕНТЪР "ИНТЕРБИЗНЕС"
ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА НА ПРОГРАМИСТИ
МОДУЛНО ОБУЧЕНИЕ:
Начинаещи, C++, Visual Basic, JAVA и PASCAL
София, бул. Македония №6
☎ 953 25 27, 952 62 38

TRICKS

WARCRAFT

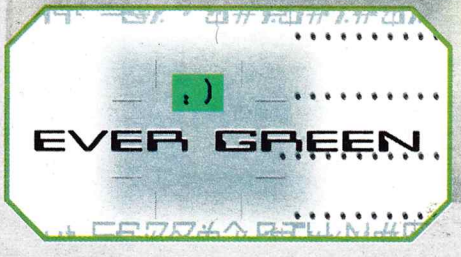
БЛЯСЪК ПО РОЖДЕНИЕ

Знаете ли кои са BLIZZARD? Естествено, че знаете! STARCRAFT - ухааа, DIABLO 2 - ухааа! Как може въобще да питам?! Та значи именно за майката на тези игри ще говорим сега. За голямо учудване на по-пресните геймъри ракетоносителят, който изстреля тази фирма високо в небето на компютърните игри, не е нито STARCRAFT, нито дори първото DAIBLO. И за да няма излишен смут, нека да се върнем назад във времето. Става въпрос за ехехехееей далечната 1995 г. Или беше 1996? Както и да е, важното е, че игрите от скоро се правят в 256 цвята и от повече от един човек. RTS-ите по това време се роят като комари край блато. То това и без друго си е нов жанр, но истинската причина е размазващият хит на WESTWOOD - COMMAND & CONQUER.

Това, което следва тази игра, намирисва твърде много на прочутата "треска за злато". Само че става така, че нито едно, ама наистина нито едно конкурентно заглавие не може да се доближи до атмосферата на оригинала. Хората се разочароват, настройват се скептично и започват да плюят по всичко що е RTS, наричайки го "менте", "клонинг" и т.н.

Та именно в такава обстановка световно неизвестната фирма BLIZZARD пуска на пазара WARCRAFT. Играта е RTS и още преди някой да я е пробвал, тя вече е набедена за долно копие на COMMAND & CONQUER. Тези, които я пропускат, естествено, бъркат. Освен двете раси, тя няма нищо общо с хита на WESTWOOD. Всъщност има и още нещо - по онова време "real-time" се разбира като "врагът се развива едновременно с тебе", което не е вярно. Някой съобразителен дизайнер се е сетил, че хитрият геймър вместо да се развива може да си грабне всички начални войски и да бастиса противника. За това компютърът започва с построени изцяло всички сгради и има за задача само да тормози играча от време на време с малки отряди. Всички RTS се правят така и WARCRAFT не е изключение. Но да се върнем на въпроса какво представлява играта.

Историята се развива в очарователния фентъзи свят на Азерот, където хора и орки се борят за надмощие. Този свят донесе куп неща, които днес са задължителни за всяка RTS, ако разработчиците искат играта им да бъде взета насериозно. Като оставим настрани факта, че това е първата фентъзи RTS, това е и първата RTS, която предлага мисии на закрито далеч преди RED ALERT да го направи. Тук имаме вече fog of war, но знаете ли какво още? Ами да, ъпгрейдите! Точно така, WARCRAFT е първата RTS, в която има ъпгрейди. На



очи се набива и още нещо - за разлика от C&C, където най-тежкият танк обезсмисля всички останали единици, в WARCRAFT всеки юнит си има точно определена функция. Е, вярно, че единиците на двете раси се различават само по външен вид, но пък стрелците никога не стават излишни като изкараш катапулти примерно. Отделно внимание заслужават магиите, като между тях има някои бисери като призоваване на демони например.

WARCRAFT успя да разчупи леда и блесна сред купчините боклуци. Тя бързо си спечели верни фенове и така сред геймърите се образуваха два клана - привърженици на WARCRAFT и такива на COMMAND & CONQUER. Тази война се разрази наскоро повторно между фенове на STARCRAFT и C&C 2: TIBERIAN SUN. Трудно е да се каже коя е подобрата игра, защото WARCRAFT заложи на оригиналността и с право НЕ бе наречена DUNE 4 (за сведение: C&C и до сега неофициално се води DUNE 3). Не че на отрочето на BLIZZARD му липсваха недостатъци, особено в интерфейса, където не можеше да се селектира повече от един юнит, те обаче бяха поправени в последвалите продължения. WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS бе не по-малко успешна. Последва блед expansion WARCRAFT 2: BEYOND THE DARK PORTAL и една преправка за Battle.net Warcraft 2: Battle.net Edition, която според мен е най-добрият WARCRAFT. Тя съчета WARCRAFT 2 + expansion-а с интерфейса на STARCRAFT. ***Не съм фен, който сънува зерги в кошмарите си, но не мога да отрека,*** че STARCRAFT има категорично най-добрия интерфейс в 2D RTS. Сега чакаме поредното продължение, WARCRAFT 3, което да ни преведе и в трето измерение, но като познавам BLIZZARD, много ще чакаме. Само да не стане като последното голямо чакане, което се оказа и първата издънка на фирмата. Тя (издънката) беше много голяма, но така е - от върха се пада най-тежко. Надявам се всички се сещат за коя игра говоря. Ако не, погледнете уводните редове на статията. Няма да повтарям името й, защото ми се газира плюнката като го чуя. Но да не ставам черноглед, може пък играта да се окаже втори STARCRAFT. Всичко се случва, нали така?

Христо Златарев
(The Mask)

Европейски видеорекордер на 2000-2001 година
HR-S9700

EISA AWARDS
VIDEO RECORDER 2000-2001
JVC HR-S9700

60% ПО-ДОБРО КАЧЕСТВО НА КАРТИНАТА

Super VHS ET

Повишено качество достъпно за всички! Новата технология на JVC - Super VHS ET (Expansion Technology) позволява да записвате видеосигнал с хоризонтална резолюция повече от 400 линии като се използват широко разпространените VHS и VHS-C касети*. Просто натискате бутона и се наслаждавате на 60% по-добро качество. С всеки видеокасетофон или видеокамера, JVC Super VHS ET ви дава веднага три преимущества: високо качество на мастер-записите при използването на S-VHS касети, максимална съвместимост със записи във VHS формат и Super VHS качество и икономия.

* Препоръчва се използването на JVC видеокасети от High Grade клас.

Super VHS ET
High Quality Super VHS — Quality & Economy — Compatibility VHS

S VHS качество върху VHS лента

JVC

Внася стил в живота ви

Официален представител: "Видеолукс" ООД, тел. 02/91929

AOC®

only for your eyes

Spectrum Monitor Series

TCO 99 / ISO 9001 / ISO 14000 /
ISO 9241-3 / 1 Jahr Vor-Ort-Service /
36 Monate Garantie / VESA DPMS /
Plug and Play / Energy Star

AOC®

YOUR WORK NEVER LOOKED BETTER

http://www.reset.bg

Ресет Компютърс ЕООД

1303 София, пл. Възраждане
ул. Софроний Врачански №1
тел.: 9885375, 9817942, 9873191
факс: 9866016
E-mail: reset@reset.bg